

k

Dez%

ARMADURA FORA

Completo

10Vorks

ARMORED CORE

“AC é algo
que pode ser perseguido

para sempre.” (Produtor)
Um grande

desafio a cada obra.

É treinado.” (Projeto Mecânico de Conceito, Ryokyo Ward)

Compilação do histórico

do Armored Core AC

ARMORED CORE

10 Works

Complete File

アーマード・コア 10ワークス コンプリートファイル



Pessoas buscando um novo mundo ~A história da série "AC"~

O mundo é reconstruído a partir do "GRAND SLAM", mas é um mundo antropocêntrico e enviesado.

A história da série "Armored Core" é a história das batalhas humanas que se desenrolam em um mundo fictício.

Se é da natureza humana repetir batalhas, também é da natureza humana construir um caminho de recuperação da terra devastada. Então, que tipo de futuro a ascensão do novo Car AC que a humanidade obteve na batalha levará a humanidade ao futuro? A história do "Armored Core" é o que retrata uma história militar tão fictícia.





INTRODUÇÃO

O mundo retratado em "Armored Core" é um mundo desequilibrado onde a ciência e a tecnologia atingiram seu limite, enquanto o desenvolvimento espiritual das pessoas que vivem lá é quase impossível. O rápido desenvolvimento da ciência e da tecnologia exigiu a globalização das sociedades existentes. No entanto, também nos fez reafirmar a disparidade econômica entre as pessoas. A fim de preencher a lacuna e almejar o topo, as pessoas repetidamente se envolveram em competição econômica e agressão militar sem sequer olhar para trás para o impacto que suas ações tiveram no meio ambiente global. Como resultado, a superfície da terra ficou sem vegetação, os recursos foram esgotados e as pessoas ainda lutavam pelos recursos restantes. E, finalmente, foi uma guerra global. As pessoas restantes se mudaram para o subsolo e viveram no subsolo por muito tempo, sonhando com o dia em que poderiam mais uma vez avançar para a superfície.

A vida das pessoas que tiveram que viver no subsolo, normalmente impróprio como espaço habitacional para seres humanos, deve ter sido mais dura do que o esperado. No mundo subterrâneo, onde os recursos e o trabalho humano são escassos, as pessoas finalmente adquiriram um novo poder para garantir os bens necessários à vida e limpar as condições para desenvolver a infraestrutura que forma a base da vida. Essa é uma arma humanóide chamada AC ARMORED CORE. O surgimento do AC e de seu antecessor, a máquina de trabalho MT-MUSCLE TRACER, certamente acelerou a reconstrução do mundo subterrâneo. No entanto, a ascensão do AC não parou por aí. AC estabeleceu sua posição como uma nova ferramenta de combate para substituir as armas existentes e se espalhou rapidamente no mundo subterrâneo.

Eventualmente, as pessoas voltaram à superfície, mas para eles, que adquiriram o novo poder de AC, a luta tornou-se um evento familiar em suas vidas diárias. E aqueles que dirigem AC são chamados de "Rei" Vun ", e serão vistos com admiração pelas pessoas. Raven, que manipula gigantes de aço livremente e pode ser um inimigo ou um aliado dependendo do contrato, trouxe ordem ao mundo por um lado e causou o caos por outro. Com o nascimento de uma instalação semelhante a uma arena por Ravens que querem mostrar seu poder, a existência de AC e Raven tornou-se inseparável do mundo pós-restauração. Era um símbolo de um mundo desequilibrado.

O mundo de "Armored Core" é o mundo descrito acima. No entanto, à medida que se desenvolveu para contar um total de 10 títulos, foram feitas alterações nas configurações básicas e nos detalhes de cada série. Mesmo assim, o AC e o Raven que o dirige são, sem dúvida, símbolos do mundo. É por isso que é importante dar uma segunda olhada em AC e no mundo que o criou, a fim de entender a trajetória que "Armored Core" traçou até agora e as perspectivas para o futuro que deve seguir.

CRONOLOGIA DE BLINDADOS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

crônica da história mundial

E.D.0070 Para

lidar com o rápido crescimento populacional em escala global, grandes cidades subterrâneas estão sendo construídas em todo o mundo. Começa a construção da cidade.

E.D.0096

Execução do primeiro plano de terraformação de Marte. Uma frota pioneira equipada com um robô artificialmente inteligente pega fogo. Enviado a uma estrela para começar a remodelar o planeta.

E.D.0106

O meio ambiente global foi devastado pela "Grande Destruição", uma catástrofe sem precedentes causada pela humanidade. bater forte. mal sobreviveu

As pessoas viverão na cidade subterrânea e a migração para a cidade subterrânea começará.

ED.0107

Vários locais em torno de Isaac City

Os sistemas sociais são desenvolvidos e expandidos entre as cidades mais baixas. Naquela época, desabou com "Grande Destruição"

Como alternativa ao Estado, várias grandes corporações assumiram a liderança no desenvolvimento de projetos de reconstrução.

E.D.0110

À medida que o ambiente urbano se estabiliza, trocas ativas. Em seguida, uma federação de empresas representativas de cada cidade. Uma "junta" é formada.

E.D.0115

Um grande projeto, o Plano de 100 anos, é proposto por uma federação empresarial que se concentra no desenvolvimento e gerenciamento abrangente de toda a sociedade clandestina. Depois disso, quando a função da cidade subterrânea se expandir à medida que o plano avança, Ao mesmo tempo, as disparidades econômicas tornam-se mais perceptíveis.

Raven's Nest é formado. Como ponta de lança do conflito entre empresas, Raven's Nest terá um grande número de Ravens.

E.D.0130

Quase todas as forças do submundo e Murakumo Millennium), e os conflitos entre as duas empresas começaram a surgir.

E.D.0156

O Incidente da Coroa de Âmbar estourou. Uma organização misteriosa chamada Agência Wendsde executa secretamente um plano de desenvolvimento de armas (Phantasma Plan) que aplica tecnologia cibernética, mas é impedido por um certo Raven.

ED.0158

O confronto entre Chrome e Murakumo Millennium em Isaac City se aprofunda e ambas as empresas acabam entrando em colapso. Ao mesmo tempo, Raven's Nest também parou de funcionar. A partir daí, acirram-se as disputas pelo controle entre as pequenas empresas que perderam o controle (a Grande Guerra das Profundidades).

E.D.0186

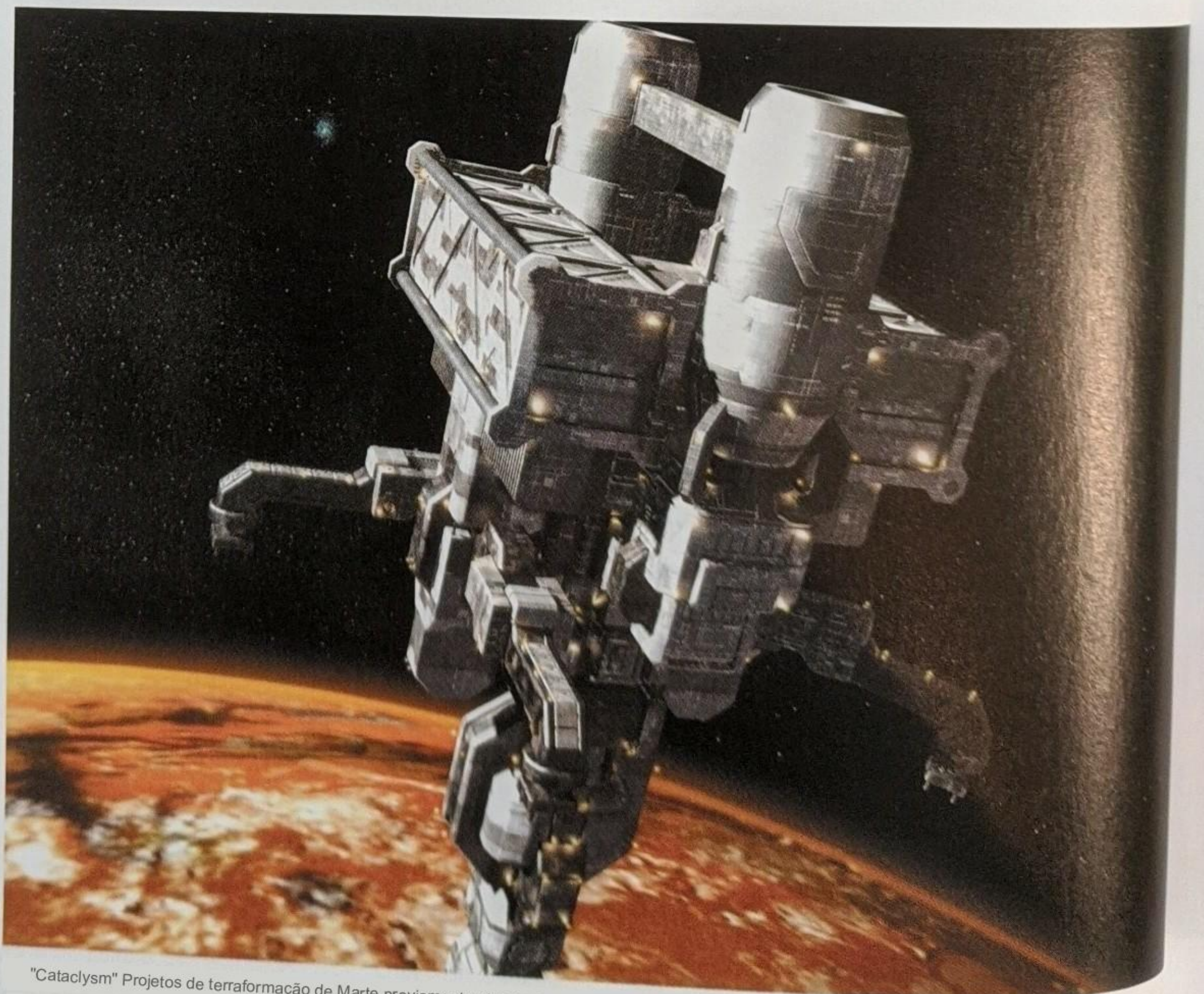
Fim da Grande Guerra Profunda. Devido a esta guerra, o mundo subterrâneo foi muito empobrecido. A humanidade começa a voltar à superfície onde o ambiente natural começou a dar sinais de recuperação.

Os cinco títulos "AC", "ACPP", "ACMOA", "AC2" e "AC2AA" são ambientados em um mundo devastado por guerras chamadas "Grande Destruição" e "Grande Guerra de Profundidade".

Reconstrução da "Grande Destruição" e da Ascensão das

Corporações Gigantes A Terra foi alterada para o "Calendário da Terra (E.D.)", que é o padrão para entender a história da humanidade. No entanto, mesmo que o nome da era mude, a própria essência da humanidade não muda facilmente. No momento em que E.D.0100 foi aprovada, a distorção da economia livre atingiu seu limite e sua influência atingiu o ponto em que afetou toda a terra. Crises alimentares e energéticas devido à explosão populacional. Uma série de eventos climáticos extremos, poluição ambiental e disparidades econômicas que nunca terminam. Esses múltiplos fatores fizeram com que as pessoas desconfiassem umas das outras e, finalmente, causaram a maior catástrofe da humanidade, a Grande Destruição. A civilização na superfície foi reduzida a cinzas pelo uso de armas de destruição em massa que superaram as armas nucleares, e os sobreviventes foram forçados a migrar para cidades subterrâneas. Como a "Grande Destruição" destruiu o "estado", que até então era o órgão governante, a reconstrução e a governança do mundo a partir de então foram realizadas pelo poder das "corporações". Várias grandes empresas assumiram a liderança, mas as conquistas de Chrome foram particularmente grandes, e ele promoveu o plano de desenvolvimento da cidade subterrânea (plano de 100 anos) como o centro da aliança de empresas e trabalhou para restaurar a sociedade humana. Porém, quando a vida na cidade subterrânea entrou em um período de estabilidade, começaram a surgir conflitos com outras empresas, principalmente com a Murakumo Millennium. O confronto entre essas duas grandes empresas tornou-se o fator que mais tarde levou à guerra entre empresas conhecida como a "Grande Guerra Profunda". No entanto, quando o E.D.0180 passou, um novo órgão governamental, o "Comitê Governante Mundial Subterrâneo (mais tarde conhecido como Governo da Terra)", resolveu as disputas entre as empresas. Com a conclusão de um tratado de cessar-fogo chamado "Tratado de Isaac", uma era de paz retornará à Terra.

Tornou-se



"Cataclysm" Projetos de terraformação de Marte previamente planejados aparentemente perdidos com o colapso da civilização na superfície. Eu obtive No entanto, sua existência ficou clara na literatura passada e a humanidade decidiu almejar um novo mundo.

CORE WORLD Armored Core World History Cronologia

um mundo renascido

Series. Você pode ver quantas batalhas são travadas a partir da reconstrução de seres humanos que passaram por dois desastres e migrações para outros planetas.

Migração para novos mundos e sinais de

novas guerras Após o fim da Grande Guerra das Profundezas, a Terra parecia estar integrada sob o recém-formado corpo governante, o Governo da Terra. A capacidade de falar ainda estava escondida. O governo mundial era apenas uma entidade nominal, e o poder das corporações era necessário para a reconstrução do mundo. É por isso que era natural que a Geomatrix e a Emlord, que surgiram como sucessoras das falidas Chrome e Murakumo Millennium, herdassem a estrutura do antigo conflito entre empresas. Além disso, o conflito entre os dois foi expandido além da terra pelo "plano de terraformação de Marte (plano de migração de Marte planejado antes da Grande Destruição)" descoberto por Geomatrix por acaso. A Geomatrix, que assumiu a liderança no plano de imigração de Marte, acabou monopolizando o mercado de Marte e esclarecendo sua postura de confronto com a Matrix. Como resultado, o confronto entre os dois transformou Marte de um novo mundo para a humanidade em um campo de batalha. Preocupado com essa situação, o governo da Terra montou seu próprio corpo governante marciano, o LCC, mas o LCC, que carece de poder decisivo, não conseguiu impedir o conflito entre as empresas e, ao contrário, formou uma estrutura de guerra a três. Além disso, descobriu-se que um grupo de armas não identificadas chamado "Desoder" apareceu em Marte. Os Disoders eliminam qualquer um que se intrometa em sua esfera de influência e também confrontam as forças de combate de corporações e órgãos governamentais. Como resultado, a situação de guerra no Planeta Vermelho tornou-se ainda mais caótica.



Com a expansão da empresa para Marte, AC e Raven também foram levados para novas terras. E AC, que passou por mais evolução naquela terra, tornou-se uma presença central na guerra em Marte.



Diz-se que alguns dos Ravens, que são ativos em Marte, já foram bem conhecidos na Terra. Em particular, Ravens famosos estão listados na força de trabalho do LCC "Flightners".

E.D.0187 O

Comitê de Trégua do Submundo é formado. Corresponde ao processamento do cessar-fogo da Grande Guerra Profunda. O Tratado de Isaac, um tratado de guerra, foi assinado junto com o cessar-fogo.

E.D.0188 O

Underground World Truce Committee estava programado para ser dissolvido após a conclusão do processo de cessar-fogo, mas foi decidido continuar para reconstruir a rede de informações entre empresas e reutilizar as terras de propriedade da empresa. Junto com isso, o comitê concentrará as forças de cada organização remanescente e terá um controle poderoso.

E.D.0190 O

Governo da Terra é fundado, com o Comitê de Trégua Subterrâneo em seu núcleo, com o objetivo de restaurar a vida humana. O Governo da Terra defende um retorno à superfície para romper o mundo subterrâneo extremamente empobrecido. Comece a investigar o ambiente terrestre.

E.D.0191 O

governo da Terra, que determinou parcialmente que é possível viver na superfície, promove a migração de pessoas para a superfície.

E.D.0196

Um projeto de terraformação de Marte foi descoberto nos dados que a Geomatrix herdou do antigo Murakumo Millennium. Como resultado da exploração independente de Marte, descobriu-se que a terraformação de Marte estava progredindo.

Geomatrix despacha uma equipe de pesquisa para Marte. Determine que Marte está em um ambiente habitável.

E.D.0199

Começa a migração para Marte. No entanto, o plano de migração foi liderado pela Geomatrix, aproveitando a pesquisa de Marte.

AC e Raven aparecem na sociedade marciana. Concord, que começou a funcionar como a nova organização guarda-chuva Raven na Terra, se muda para Marte e começa a funcionar como uma organização intermediária.

E.D.0210

O governo da Terra estabelece o LCC como o corpo governante de Marte, mas tem pouco efeito.

E.D.0223

À medida que a sociedade marciana se desenvolve, surgem conflitos entre empresas que

se mudaram para Marte. Um golpe de estado de Leos Klein, um membro da força especial do LCC, Flightners, irrompe, mas Raven o suprime.

E.D.0288

Devido ao golpe de estado em Marte, o governo da Terra planeja fortalecer seu poderio militar. Empresas influentes se opõem a isso, e a ascensão de grupos armados que ainda vivem no mundo subterrâneo torna-se visível.

Antes do início da construção de E.D. da Cidade Subterrânea em Camadas.

Conclusão da estratificação.

Ocorrência de "Grande Destruição". Os poucos sobreviventes migram para Layered.

Governança em camadas por administradores.

Depois disso, o calendário em camadas começa.

Um calendário em camadas é um calendário estabelecido pelo administrador como um padrão de vida para as pessoas que vivem em camadas. Um ano em um calendário em camadas não é um ano baseado no período orbital da Terra, e um dia não tem 24 horas de duração. Além disso, os calendários em camadas mudaram a duração do ano e a duração do dia tantas vezes que a duração exata não pode ser medida. Esta foi uma medida tomada pelo administrador para privar as pessoas do ritmo de vida na superfície, e foi também uma medida para as adaptar à vida subterrânea.

O administrador

E.D.0000 fez parte do ambiente terrestre

Confirma-se que a área recuperou a um nível habitável.

O administrador fixou o calendário em camadas com ㊦ a duração de um dia e um ano na superfície para o próximo retorno das pessoas à superfície. Além disso, os anos subsequentes foram alterados para o Calendário da Terra (E.D.), e este ano foi estipulado como E.D.0000.

E.D.0153

pelas empresas líderes Mirage e Crest

Um protótipo MT é desenvolvido.

E.D.0156

O primeiro MT que pode suportar o uso prático apareceu.

E.D.0166

Começa o desenvolvimento da próxima geração de MT incorporando o "conceito principal". De agora em diante esta máquina será chamada AC e se espalhou rapidamente.

EE.D. 0172 Sistema

de controle ambiental como parte do sistema em camadas

が Falha Devido à má qualidade da água e à poluição do ar, muitos

Vários civis são mortos. Impacto deste incidente

Crest, que recebeu o ataque, também recebeu um forte golpe.

E.D.0186

Informações sobre a recuperação do meio ambiente no terreno, que foram ocultas pelo administrador, vazaram para o público em geral. Em resposta a isso,

Nasce a organização ilegal "União", com o objetivo de escapar do domínio do administrador e voltar à superfície.

O conflito armado aumenta entre o comando direto do gerente e o sindicato.

E.D.0187

O uso da força pelos administradores torna-se cada vez mais indiscriminado, e pessoas comuns também são visadas.

administrador é destruído

O retorno da humanidade à Terra é realizado.

do domínio da IA

Os cinco títulos de "AC3" ao último trabalho "ACLR" tratam do mesmo tema de recuperação de "Grande Destruição", mas retratam um futuro completamente diferente.

Formação e colapso da cidade subterrânea em

camadas Um novo espaço de vida para os seres humanos — que sobreviveram à Grande Destruição. é uma cidade. No entanto, as memórias da "Grande Destruição" foram perdidas por muito tempo e não está claro quando os humanos começaram a migrar para Layered. Também não está claro quando uma inteligência de máquina (IA) altamente desenvolvida chamada "manager" começou a gerenciar e manter as camadas. A única coisa que se pode dizer é que o controle das camadas pelo "administrador" é extremamente casual, mas completo, e a humanidade, que foi expulsa da superfície, tem o poder de retornar à superfície sob a proteção do administrador. Isso significa que ele estava se alimentando. Por gerações, a humanidade viveu sob a supervisão de um gerente e passou a vida sem nem mesmo saber da existência do gerente. No entanto, uma vida tão pacífica foi destruída pelo próprio administrador. O Administrador, que até então fora um servo abnegado, de repente começou a agir de forma hostil à humanidade. Por outro lado, quando as pessoas que se opunham ao controle do administrador formaram uma organização rival "União", um violento conflito armado eclodiu entre os dois. E finalmente, o administrador foi destruído pelas mãos da humanidade, e as pessoas finalmente deixaram as camadas. A restauração do mundo subterrâneo para o mundo da superfície foi alcançada. Alguns, no entanto, atribuem a mudança de política do gerente a um programa pré-planejado. A partir desse ponto de vista, o gerente, tendo determinado que o ambiente da superfície havia sido revivido a ponto de ser adequado para a vida humana, lançou uma operação ofensiva para testar se os humanos tinham força para migrar do subsolo para a superfície. o que significa. E quando o administrador for destruído por mãos humanas, o programa será cumprido e a raça humana será restaurada na terra. No entanto, esta é apenas uma teoria e, agora que o administrador se foi, não há como esclarecer a verdade.



As pessoas que eram hostis ao administrador dirigiam armas humanoides chamadas ACs e iam para o campo de batalha. Mas esta batalha Isso levou ao rápido desenvolvimento da CA.

mundo liberado

Em um mundo governado pela IA, que tem mais controle do que os humanos, como as pessoas sobreviveram e que tipo de futuro poderiam construir?

Conflitos entre empresas sobre "novos recursos" e suas consequências

os humanos voltaram à superfície, eles construíram um novo sistema social sob a orientação de grandes corporações. No entanto, à medida que o trabalho de reconstrução avançava, ficou claro que sistemas de IA como camadas e administradores não existiam sozinhos. Outra IA estava operando em as ruínas em camadas descobertas na área inexplorada chamada "Linha Silenciosa", e atacaram indiscriminadamente contra aqueles que entraram na área. Em outras palavras, mesmo após o retorno à superfície, a humanidade não estava completamente livre do domínio da IA. Por outro lado, a atenção das empresas estava voltada para "novos recursos" que se pensava terem sido criados antes da "Grande Destruição". Isso ocorre porque a tecnologia que criou a IA era anterior à “Grande Destruição” e pensava-se que, se conseguíssemos obter a tecnologia perdida, poderíamos vencer a competição entre as empresas. É por isso que, quando o serviço de uma nova empresa descobre um novo recurso, た。 outras empresas não podem se dar ao luxo de ignorá-lo. No entanto, os "novos recursos" também tinham um lado perigoso que ninguém conhecia. Nenhuma das empresas que disputam a supremacia poderia imaginar que os fatores que uma vez provocaram a "Grande Destruição" e os "Novos Recursos" estavam intimamente relacionados. E quando o conflito entre as empresas atinge seu clímax e a instalação de controle das armas de velha geração, que é a entidade do "novo recurso", é ativada, a horda de armas não tripuladas "UNKNOWN" aparece de repente, empurrando a sociedade da superfície para à beira do colapso. Estava perdido. É como a segunda vinda de "Grande Destruição", e se "UNKNOWN" não tivesse desaparecido, a humanidade teria sido forçada a viver no subsolo. No entanto, aqueles que sobreviveram formaram uma nova organização administrativa, "Aliança", e iniciaram o terceiro caminho para a recuperação. No entanto, assim que a reconstrução começou a voltar aos trilhos, a nova sociedade corria o risco de entrar em colapso nas mãos de ninguém menos que os humanos. Seu nome é "Vertex". É um grupo armado que odeia o governo da Alliance, cujos nomes são representantes de empresas, e visa formar uma nova ordem por Raven. Nesta situação, a Aliança formou às pressas uma unidade de combate. Por outro lado, a Vertex tem muitos Ravens veteranos, e era óbvio que um confronto entre os dois causaria muitos danos. A humanidade escapou do domínio da IA, mas não conseguiu escapar de seu próprio desejo irresistível de lutar contra o instinto. A menos que o superemos, a humanidade continuará lutando.。



Houve muitas cenas em que soldados reais se levantaram contra a fúria do AC. A diferença no poder de combate entre os dois era clara, mas diz-se que o moral dos soldados que tentaram manter suas crenças não diminuiu...



No conflito entre a Alliance e a Vertex que estourou após o desaparecimento de "UNKNOWN", os Ravens restantes uniram forças para lutar. Como resultado, batalhas entre ACs começaram em vários lugares.

E.D.0188 Um

plano para pesquisa e desenvolvimento na superfície, o "Projeto Brigade", é apresentado por várias empresas que mudaram suas operações para a superfície.

E.D.0194

Terreno como parte do Projeto Brigade

Uma das unidades que conduziam a investigação acima foi exterminada. As investigações subsequentes identificarão as áreas onde os intrusos serão bombardeados por artilharia de satélite e armas não tripuladas. Nenhuma equipe de pesquisa pôde ser enviada para esta área, que passou a ser conhecida como Área Inexplorada (Linha Silenciosa).

ED.0203

Investigação de áreas terrestres além da Linha Silenciosa concluída. Depois disso, uma investigação sobre Silent Line começa com Raven no centro.

E.D.0204

Uma IA funcional é descoberta nas ruínas em camadas localizadas no centro da Linha Silenciosa. Depois de destruir a IA, cessam os ataques de artilharia de satélite e armas não tripuladas.

E.D.0259

A promissora empresa Nabis é chamada de "novo recurso" e 3 escava a herança do passado. Um avanço baseado na tecnologia obtida a partir de novos recursos.

E.D.0260

Mirage força uma nova pesquisa de recursos no território Nabis. O conflito entre as duas empresas fica claro.

Mirage e Navis se enfrentam. Empresas como Crest e Kisaragi também se envolvem, levando a um conflito militar de grande escala em escala global.

E.D.0261

A arma não identificada "DESCONHECIDA" ataca.

Depois disso, por meio ano, UNKNOWN continua a destruir um certo mundo da superfície.

"DESCONHECIDO" Desapareceu.

Uma empresa em extrema exaustão perdeu a liderança humana.

Para manter uma nova Autoridade Aliada Organize uma “aliança”.

A governança pela "Aliança" começa.

Opõe-se ao regime dominante da “Aliança”

Defendendo a construção de uma nova ordem mundial pela Even

Um “vértice” aparece.

Contra “Vertex” e “Alliance”

para avisar sobre um ataque. Um confronto armado entre os dois começa.

INVESTIGAÇÃO DE BLINDADOS

Seja inconfundível como "Armored Core" em todos os 10 títulos pode ser feito. Existe uma conexão entre os dois mundos? Os dois mundos são mundos completamente diferentes? Enquanto observamos a relevância e as diferenças entre os dois, vamos tentar uma coisa aqui.

De "A Grande Destruição"

Dois mundos reconstruídos: Reconstrução

e Guerra da Humanidade Centrada na "Grande Destruição"

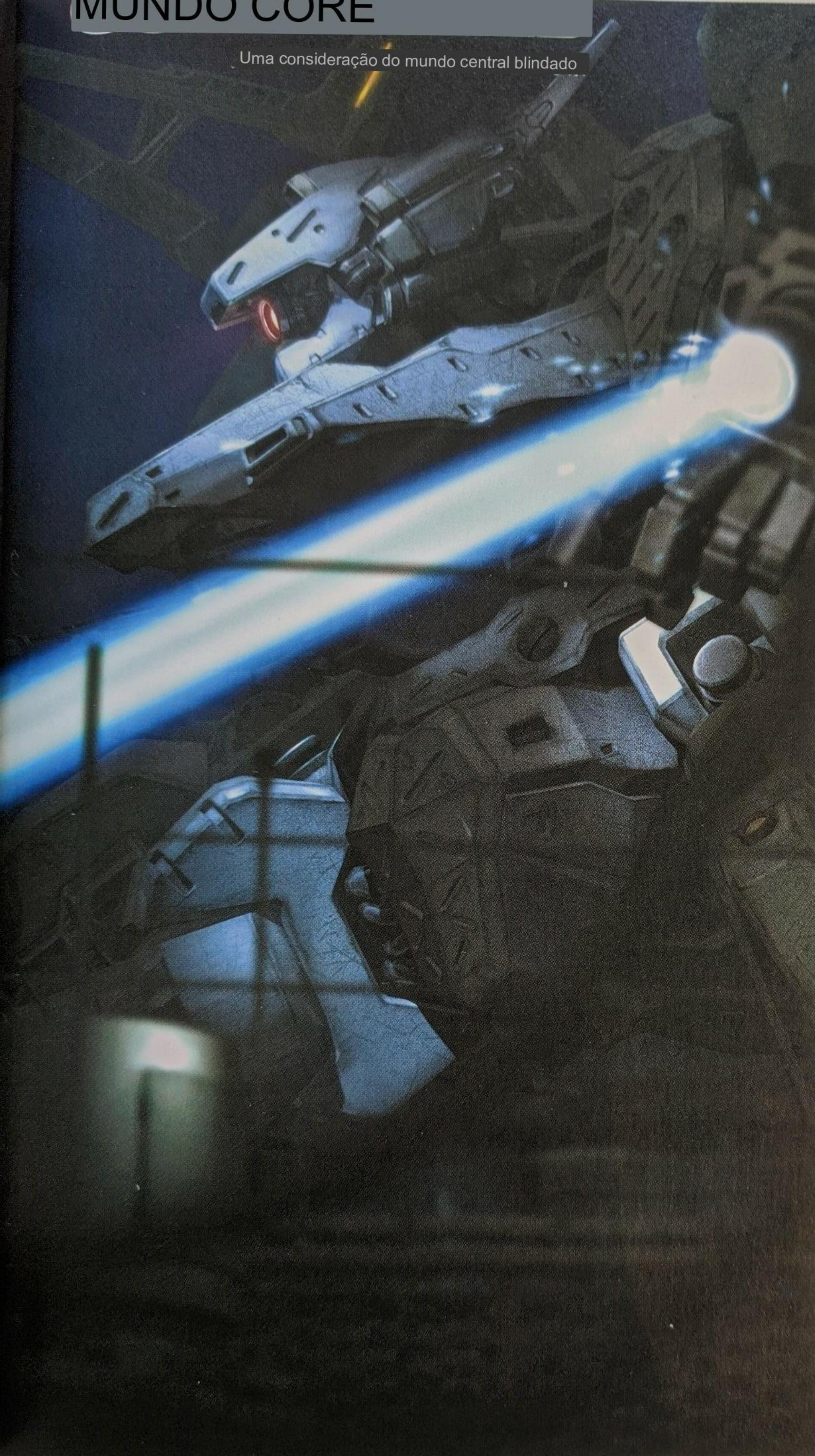
"Armored Core" conta a história do tumulto, mas a história originada da premissa do mesmo cataclismo termina em dois mundos completamente diferentes. Um é um mundo onde eles emigraram para outro corpo celeste chamado Marte, mas não podem esquecer a batalha mesmo lá. O outro é um mundo que conseguiu se recuperar da grande destruição sob o controle da IA, mas ainda não conseguiu escapar completamente de seu controle e está apavorado com os ataques da IA descontrolada. À primeira vista, esses dois mundos são completamente independentes e parecem contar histórias completamente diferentes. No entanto, os dois mundos não são sem pontos em comum. A calamidade conhecida como a "Grande Destruição" que destruiu o mundo existente está ocorrendo em ambos os mundos. As Armas de Combate Humanóides -AC também podem — ser consideradas um elemento comum. É difícil imaginar que uma máquina altamente versátil que incorpora as especificações exclusivas do "conceito central" tenha nascido em um mundo separado. Nesse caso, os dois mundos podem estar relacionados de alguma forma. Com base nessa premissa, gostaria de propor aqui uma hipótese ousada. A hipótese aqui é que o último (o mundo governado pela IA) foi formado depois que o primeiro (o mundo que alcançou Marte) entrou em colapso novamente. O ponto aqui é que a "Grande Destruição" comum aos dois mundos é percebida como um desastre ocorrido em épocas diferentes. Em primeiro lugar, no mundo anterior, ocorreu uma "Grande Destruição". Isso causou o colapso da civilização existente?



O AC, que se desenvolveu rapidamente durante a guerra, é em certo sentido um símbolo da humanidade. "Conceito Central" É um tanto impensável que o potencial de desenvolvimento reflita a evolução da humanidade, e que o alto poder de combate reflita a agressão da humanidade. É um pouco exagerado, mas acho que as características do AC também são comuns à raça humana que o criou.

MUNDO CORE

Uma consideração do mundo central blindado



Se a hipótese aqui estiver correta, o AC também sobreviveu à "Grande Destruição" da mesma forma que a humanidade sobreviveu à "Grande Destruição". Então, mesmo que um desastre global ocorra novamente, a humanidade e AC continuarão sua genealogia. Essa teimosia pode ser o maior ponto comum entre a humanidade e AC.

No entanto, um punhado de pessoas que sobreviveram no subsolo mais uma vez formaram uma sociedade civilizada acima do solo. E, finalmente, chegaram a ter uma alta civilização a ponto de colonizar Marte. Porém, a história do cenário acabou aqui, e a história após a migração para Marte não foi contada. Mas talvez essa civilização tenha alcançado um maior desenvolvimento. Sim, ele criou uma inteligência de máquina chamada IA, e foi possível deixar para trás uma tecnologia avançada chamada "novos recursos" mais tarde. Aqueles que foram mortos foram forçados a viver no subsolo novamente. Esta é a "Grande Destruição" mencionada no último mundo. Se a última "Grande Destruição" foi mais completa do que a anterior, então é dito na obra que quase não existem registros antes da "Grande Destruição", então esta hipótese também é suportada. Você pode ver que há espaço para ficar de pé. Em outras palavras, depois que o primeiro Uma história que retrata o mundo de Ichi surge. Por meio disso, histórias aparentemente separadas podem ser hipotetizadas como um grande épico do mundo futuro. Esta é a hipótese descrita neste trabalho. A história da humanidade é a história da guerra, e a história da vida é também a história das extinções e renascimentos em massa. Se assim for, nós cobrimos aqui mundo foi destruído, o segundo mundo nasceu. Não se pode dizer que existe. Assim como a vida evoluiu através de repetidas extinções e ressurreições, a humanidade, muitas vezes levada à beira da extinção, obteve um novo Ka-AC. Se assim for, que tipo de história a humanidade, com AC em suas mãos, escreverá a seguir? Isso é algo que deve ser abordado em títulos futuros.

ESTRUTURA DO AC Estrutura da Célula do AC

Esta arma na forma de um humano — A característica do AC é que ele pode demonstrar sua habilidade de acordo com a situação de batalha, trocando partes de cada parte da célula. Existem 14 tipos de peças de fuselagem, dependendo do local de instalação, cada uma com diferentes usos e funções. E combinando essas ferramentas de várias maneiras, o desempenho geral do AC como uma máquina de combate total é determinado. Conheça o AC Com base no exposto, vamos começar confirmando os tipos e o desempenho básico das peças que compõem a aeronave.



UNIDADE DE BRAÇO R

equipamento braço direito

Partes que compõem o AC

HEAD

O layout é centrado em circuitos integrados de alta densidade que gerenciam e controlam as ações básicas do AC, bem como dispositivos para entrada de informações externas, como câmeras principais e subcâmeras para coleta de informações e vários sensores.

■ É uma

parte importante que protege o bloco do cockpit CORE e também funciona como uma base de montagem ao instalar outras peças da fuselagem. É uma parte que forma a base do conceito central.

BRAÇO

Existem dois tipos de braços: um braço normal que segura uma parte externa da arma e um braço que possui uma arma interna. Ambas as partes são essenciais para ACs focados em combate.

LEG

Uma parte que afeta a velocidade de movimento, desempenho de giro, estabilidade, etc. da aeronave. Começando com o tipo bípede padrão que imita as pernas humanas, existem tipos articulados invertidos, tipos quadrúpedes, tipos tanque e tipos flutuantes.

■ Uma peça

que melhora a mobilidade da aeronave ao fixá-la atrás do núcleo BOOSTER. O uso contínuo permite voar, o que é essencial para o combate de alta mobilidade. No entanto, interfere em algumas partes da perna.

■ Uma

parte importante que controla a mira de armas de fogo equipadas com FCS. Isso não afeta apenas a taxa de acerto, mas também afeta as funções relacionadas ao ataque, como alcance, número de bloqueios simultâneos e tempo necessário para o bloqueio.

GERADOR

Peças que fornecem a energia necessária para o funcionamento da fuselagem. Quanto maior a saída, mais pesada ela é, mas maior a geração de calor, por isso é necessário selecionar peças que correspondam às características da aeronave.

RADIADOR Um

trocador de calor que descarrega o calor gerado quando a máquina está em operação ou quando armas são usadas. Não é uma parte essencial, mas equipá-la pode reduzir os danos corporais causados pelo descontrole térmico.

INTERIOR

Além dos internos do tipo arma que causam dano direto, existem internos do tipo suporte que perturbam o oponente e anulam os ataques. É uma peça de suporte e seu efeito é tremendo.

EXTENSÃO

Dispositivo opcional instalado em ambos os ombros. Existe uma grande variedade de tipos, como ofensivos, defensivos e boosters que melhoram a mobilidade, por isso é importante selecionar as peças que você precisa.

UNIDADE TRASEIRA

Uma grande parte instalada na parte de trás do núcleo. É classificado em armas pesadas, como mísseis e radares para busca inimiga. Devido ao seu grande tamanho, é mais difícil de empunhar do que armas de braço, mas seu poder de ataque é alto.

ARM UNIT R

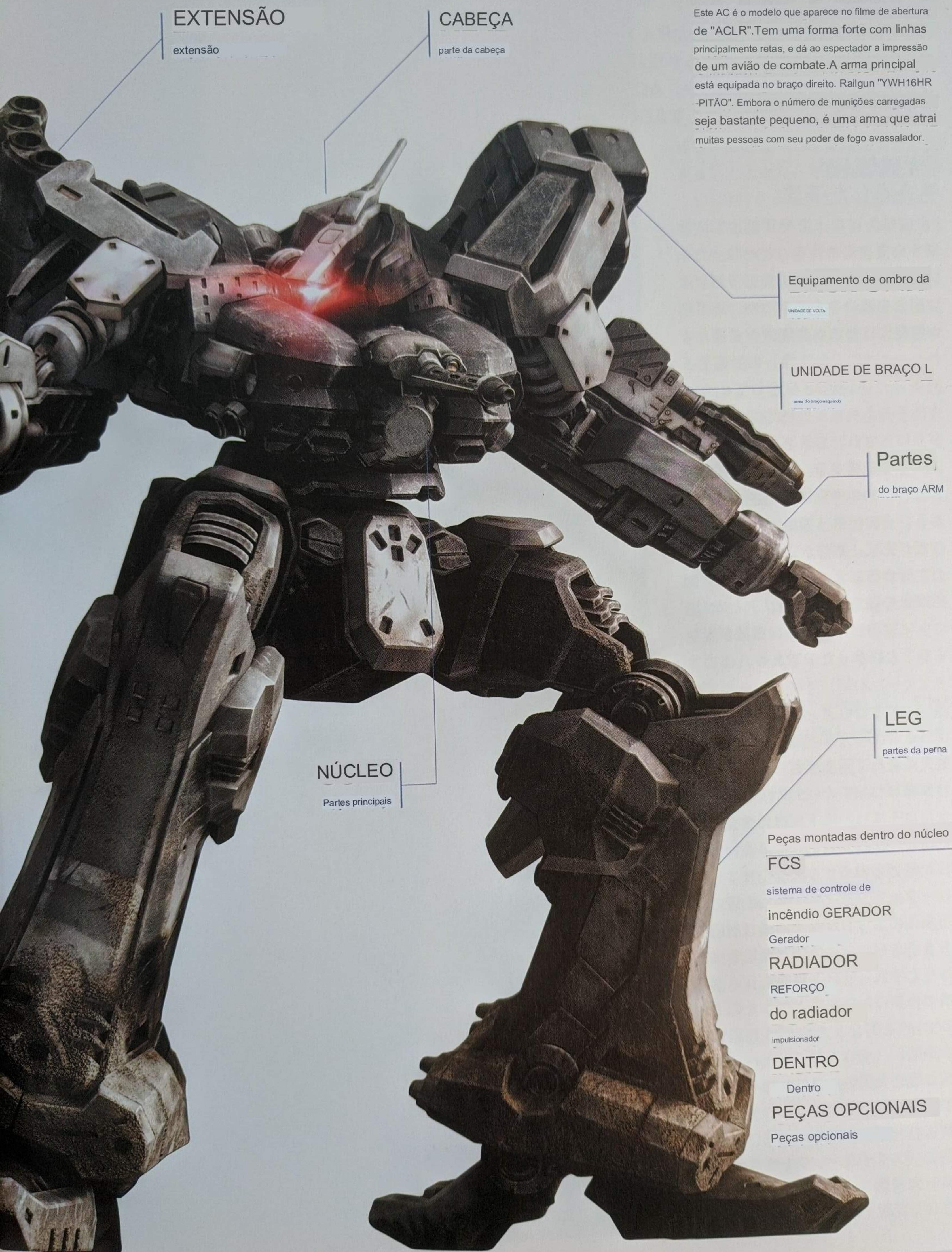
Uma arma geralmente equipada no braço (braço direito). Existem armas de munição real, como rifles e metralhadoras, armas de energia, como lasers e rifles de pulso, e armas especiais, como lança-chamas.

ARM UNIT L Arma

geralmente equipada no braço (braço esquerdo). Embora o número de peças seja menor que "ARM UNIT R", não há muita diferença funcionalmente. As armas do braço esquerdo incluem uma lâmina de laser para combate e um escudo para defesa.

PEÇAS OPCIONAIS Peças

opcionais que conferem funções adicionais à aeronave. Ao contrário de outras peças, várias peças podem ser instaladas ao mesmo tempo, mas o número de peças que podem ser instaladas é afetado pelo número de slots nos barts do núcleo.



EXTENSÃO

extensão

CABEÇA

parte da cabeça

Este AC é o modelo que aparece no filme de abertura de "ACLR". Tem uma forma forte com linhas principalmente retas, e dá ao espectador a impressão de um avião de combate. A arma principal está equipada no braço direito. Railgun "YWH16HR -PITÃO". Embora o número de munições carregadas seja bastante pequeno, é uma arma que atrai muitas pessoas com seu poder de fogo avassalador.

Equipamento de ombro da

UNIDADE DE VOLTA

UNIDADE DE BRAÇO L

arma do braço esquerdo

Partes

do braço ARM

LEG

partes da perna

NÚCLEO

Partes principais

Peças montadas dentro do núcleo

FCS

sistema de controle de
incêndio GERADOR

Gerador

RADIADOR

REFORÇO

do radiador

impulsionador

DENTRO

Dentro

PEÇAS OPCIONAIS

Peças opcionais

HISTÓRIA A história de

dividida em duas partes na Terra, onde a humanidade destruiu completamente o mundo com sua própria civilização. O desenvolvimento da OFAC AC segue a mesma tendência. Como mencionei anteriormente, a história de Armored Core é científica e tecnológica, mas o nascimento de AC e sua história de desenvolvimento são quase completamente diferentes.

AC é a história da recuperação humana e é também a história da guerra humana.

Legado da Grande Destruição

A humanidade foi forçada a viver em uma cidade subterrânea devido à "Grande Destruição", mas a vida era mais difícil do que o esperado originalmente. O desenvolvimento da cidade subterrânea exigiu uma grande quantidade de mão de obra, mas devido aos efeitos da Grande Destruição, houve uma escassez esmagadora de recursos humanos. Portanto, o desenvolvimento e a popularização de máquinas de trabalho tomaram-se uma tarefa urgente, e o desenvolvimento de máquinas de trabalho humanoides que demonstrassem versatilidade em diversas situações foi priorizado em detrimento de outros trabalhos. Como resultado, o protótipo foi concluído em um tempo extremamente curto. Problemas com o controle do equilíbrio devido à caminhada bípede e à força das articulações, que foram descobertos durante o teste de movimento, foram resolvidos e uma máquina de trabalho humanoíde prática finalmente nasceu.

Aparência do MT-Muscle Tracer

Após repetidas melhorias, a máquina de trabalho humanoíde, que estava pronta para produção em massa, foi chamada de MT (Muscle Tracer) e se espalhou para as cidades subterrâneas. Uma razão para isso é sua alta versatilidade. Equipado com um manipulador de cinco dedos, o MT podia realizar diversas tarefas trocando o equipamento. Além disso, ao aumentar a compatibilidade das peças, a versatilidade aumentou ainda mais, possibilitando o manuseio de todos os tipos de trabalho. As empresas que desenvolveram MTs propuseram um padrão comum e começaram a desenvolver e vender peças com base nele. Isso aumentou ainda mais a versatilidade do MT. Em particular, o conceito de substituição de peças causou uma mudança de paradigma no desenvolvimento da fuselagem e foi um grande salto à frente, levando a uma maior transformação do MT.



Estabelecimento do conceito central e

Surgimento de

AC na sociedade underground devido à ascensão de MT

O ambiente de vida era estável, mas a restauração do sistema de governança social progredia lentamente. Como resultado, a competição descontrolada entre as empresas se intensificou e, em meio a essa tendência, algumas empresas finalmente armaram o MT e o usaram como um exército privado. As empresas que perceberam a alta versatilidade dos MTs foram eficazes como armas desenvolvidas MTs de combate um após o outro. As armas existentes foram destruídas e as máquinas de combate humanóides apareceram uma após a outra. Um novo conceito foi introduzido no MT pela equipe de desenvolvimento em busca de ainda mais potência. Mais tarde, isso foi chamado de "conceito central" e, como resultado, o MT alcançou uma evolução ainda maior. O conceito principal é uma especificação de configuração centrada nas partes principais, que são o chassi básico com um poderoso gerador integrado, e vários pontos rígidos são instalados em cada parte do núcleo. E ao conectar vários anexos (partes do corpo) por meio desses pontos difíceis, buscamos responder ativamente a qualquer situação. A nova máquina humanoide assim nascida foi chamada de CMT (Cored MT, ou Core System), e foi usada principalmente como uma força em conflitos entre empresas. E o CMT, refinado através da batalha, finalmente se tornou o AC. Tendo se estabelecido como uma máquina humanóide de combate dessa forma, o AC continuou a ser aprimorado. Peças novas como radiadores, interiores e extensões. Pode-se dizer que a introdução de novas funções como OB (Overload Boost) e EO (Exceed Orbit) são elementos que contam as possibilidades adicionais de AC. Recursos como trocar armas em combate e carregar armas sobressalentes também devem afetar os estilos de luta de AC e Raven.



desenvolvimento AC'S ASSEMBLE TENDENCE

Embora seja chamado de AC, há uma grande variedade de aeronaves que você pode encontrar no campo de batalha. Isso ocorre porque a introdução do conceito central deu ao AC um número ilimitado de atributos, e o AC mudou muito sua aparência e funcionalidade. Mas um olhar mais atento revela que é possível classificar os ACs existentes em várias categorias. Para entender a essência da máquina de combate chamada AC, vamos verificar as categorias de aeronaves que se tornaram populares até agora e suas características.

Relação entre mudança de
forma e desempenho da aeronave

São as partes das pernas que mudam muito a forma e a função do AC. As pernas não apenas afetam a velocidade do movimento, mas também influenciam elementos como o desempenho de curvas, desempenho de frenagem e desempenho de salto e, por fim, determinam a mobilidade. Portanto, o Raven escolhe uma perna que se adeque ao seu estilo de luta, que também muda a forma de seu CA. As características de cada perna estão listadas abaixo, portanto, use-as para inferir as habilidades do AC de cada característica.

- Tipo bipé

É o tipo de perna mais padronizado, e tem um grande número de usuários por se assemelhar a uma figura humana. Funcionalmente mediano, sem habilidades excepcionais. Por outro lado, não há deméritos conspícuos, então pode-se dizer que a frase “a maior característica é que não tem características” fala diretamente ao desempenho do tipo bipé. É uma peça versátil que pode ser utilizada para diversas missões.

- Tipo de junta reversa

Tem uma forma que imita as pernas de um pássaro e é caracterizada por sua articulação do joelho dobrada no sentido oposto ao humano. Como resultado, a aparência é semelhante à de um bipé, mas quando montado em um AC, a impressão é completamente diferente. É o mesmo em termos de habilidade, e o tipo de articulação reversa se destaca no desempenho de saltos e curvas. Isso é eficaz em combate ar-ar, e essas duas habilidades são essenciais para rastrear e travar de forma confiável aeronaves voando em alta velocidade. Por esta razão, o tipo de junta reversa é preferido por Ravens pragmáticos que não se importam com a aparência estranha.

CA típico e seu exemplo de configuração de fuselagem



CA mirando falcão

Corvo Udairo

Categoria Leve Bipé AC

cabeca	CR-H95EE	radiador	ANANDA
essencial	CR-C840/UL	Dentro -	
braço	CR-A92XS	Extensão -	
perna	CR-LH99XS	Equipamento para ombro direito WB13RO-SPHINX	
impulsionador	B03-VUKTURE2	equipamento ombro esquerdo	KINNARA
FCS	MF03-VOLUTE2	equipamento braço direito	CR-WH79M2
Gerador CR-G91		equipamento braço esquerdo	YWH07-DRAGÃO

Por ser especializado em movimentos de alta velocidade, é difícil pegá-lo no alvo. No entanto, não é adequado para combate em terrenos que reduzem a mobilidade, pois seu poder de defesa e AP são muito baixos porque coloca muita ênfase na mobilidade.



:: AC Oráculo

Raven

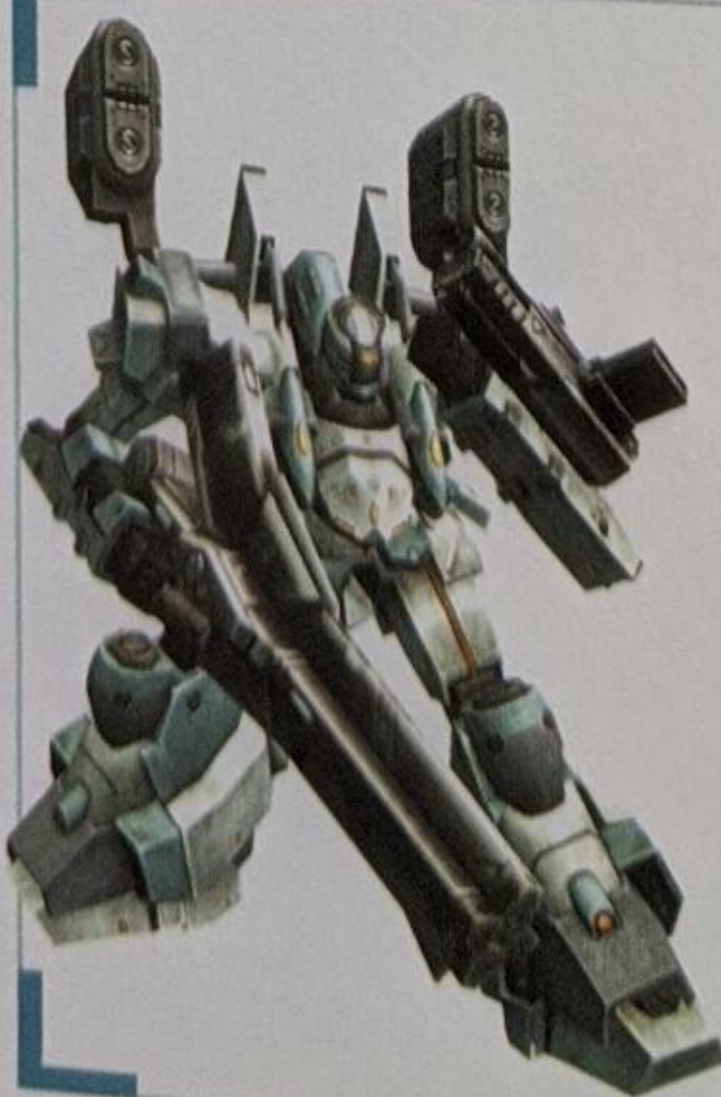
evangelizar

Categoria

Bipé de peso médio AC

cabeça	CR-YH70S2	Radiador CR-R76	
essencial	CR-C75U2	Dentro -	
braço	CR-A82SL	Extensão BYAKUE CR-	
perna	CR-LH73SSA	equipamento ombro direito	WB75RP
impulsor	B01-BIRDIE	equipamento ombro esquerdo	CR-WB73RA2
FCS	KOKUH	Equipamento de braço direito CR-WR84RA2	
gerador	G01-LOTUS	Braço esquerdo equipado CR-WL79LB2	

Uma aeronave bem balanceada equipada principalmente com munição real. Além disso, é equipado com uma lâmina poderosa, tornando-o um oponente formidável com poder ofensivo estável tanto no tiro quanto no corpo a corpo.



CA Foxeye

Raven Jack O

Categoria

Bipé pesado AC

Cabeça H07-CRÍQUETE	Radiador FURUNA
099 inicial	Dentro 107D-MEDUSA2
C04-ATLAS	
Brço CR-A72F	Extensão - equipamento
perna	ombro direito
LH13-JACKAL2	CR-WBW94M2
Booster B02-VULTURE	Equipamento de pélo esquerdo
FCS	equipamento br aço direito
MONJU	CR-WH98GL
Gerador KUJAKU	

Um AC de ataque pesado com alta capacidade de carga. Equipado com várias armas de longo alcance com grande poder de fogo, é extremamente bom em batalhas de tiro. Além disso, por estar equipado com chamarizes, é altamente resistente a mísseis.



:: Queda Súbita de AC

Raven VOLA-VOLANT

Categoria Leve perna articulada reversa AC

cabeça	CR-H05XS-EYE3	Radiador	RAGORA
essencial	CR-YC99UL Interior-		
Braço	CR-A92XS	Extensão	JIKYOH
perna	LR04-GAZZELE	equipamento ombro direito	WB06M-SPARTOI
impulsionador	CR-B81	Equipamento para ombro esquerdo	WB20M-EMPUSA2
FCS	CR-F91DSN	Equipamento de braço direito	CR-WB81RS
gerador	G03-ORQUÍDEA	Equipamento braço esquerdo	CR-WL85RS

Um AC com alta saída de reforço e corpo leve para capacidade de voo longo. Além disso, como usa armas do tipo míssil como armamento principal, é bom para atacar mísseis de cima.



:: AC Barrios Xanthos

Raven Trot S. Spur

Categoria CA quadrúpede

núcleo da	H03-BESOURO	radiador	ANANDA
cabeça	CR-C90U3	Dentro	105D-MEDUSA
braço	WA01-LEO	extensão	Jiren
perna	LF04-LAGARTO	equipamento ombro direito	CR-WB91LGL
impulsionador	B03-ABUTRE2	equipamento ombro esquerdo	CR-WB85RA3
Gerador	KOKUH	equipamento braço direito	-
FCS	KUJAKU	equipamento braço esquerdo	-

Armas equipadas em ambos os braços com alta mobilidade e capacidade de giro. Você pode fazer pleno uso do poder de fogo de suas armas. No entanto, como carrega um pequeno número de armas, é mais adequado para batalhas decisivas de curto prazo do que batalhas de longo prazo.

- quadrúpede

Reminiscente de semideuses e bestas mitológicas

É uma parte, mais próxima de uma fera do que

de um humano, e sua aparência promete alta

velocidade de movimento. Além disso, o aumento do

número de pernas que suportam a fuselagem

proporciona excelente estabilidade, tomando-a adequada

para a montagem de peças pesadas. Muitos

Ravens que preferem batalhas rápidas escolhem

o tipo quadrúpede e, embora seja um campo

maníaco, ganhou um tremendo apoio de alguns.

Tipo de tanque

O histórico do tipo de tanque é antigo, se a origem for corrigida

Focado em veículos de combate antes da "destruição"

era popular em Como resultado, sua confiabilidade

supera em muito a de outras peças e possui uma

popularidade profundamente enraizada, especialmente

entre os Ravens veteranos. Possui excelentes habilidades

e compensa sua baixa mobilidade com incrível

resistência e poder defensivo. Como também possui grande

capacidade de carga, não há peças que superem o tipo

de tanque ao montar várias armas pesadas.

- Tipo float O

surgimento de geradores de alta potência

foi um fator na criação do tipo float. O tipo

float, que flutua ligeiramente acima da

superfície do solo ao pairar, não é afetado pelo

terreno e pode até se mover sobre a água.

Com o advento do tipo float, o escopo

das atividades da AC se expandiu dramaticamente,

levando a uma maior versatilidade.

Por outro lado, consome grande quantidade

de energia e é considerado um problema

não poder ser instalado em algumas aeronaves

devido ao equilíbrio do gerador de bordo

e outras peças.

Além da forma, a capacidade máxima de carga das pernas

também afeta o desempenho do AC. Potência montável CA

O equipamento é determinado pela capacidade

máxima de carga das pernas e, se o peso total das peças

montadas exceder a capacidade máxima de carga, a

aeronave ficará inoperável (ou sua função

será severamente restringida). Portanto, é necessário

não apenas selecionar pernas adequadas ao estilo

de luta do Raven, mas também considerar a

composição das peças dentro do alcance montável.



:: AC Stratus

Categoria Raven

Phantom Tipo de tanque AC

cabeça	CR-YH85SR	radiador	RAGORA
essencial	CR-C83UA	Dentro	-
braço	CR-A98A2	extensão	-
perna	CR-LHT92	Equipamento para ombro direito	WB01M-NYMPHE
impulsionador	-	Equipamento para ombro esquerdo	CR-WH05BP
FCS	CR-F82D2	equipamento braço direito	-
Gerador	G01-LOTUS	equipamento braço esquerdo	-

Uma vez que é especializado em poder defensivo em vez de poder de movimento, não funcionará mal mesmo com alguns ataques. Além disso, é equipado com um grande número de armas de munição real com alto poder de fogo, fazendo uso de sua grande capacidade de carga, por isso possui excelente poder ofensivo.

:: AC Sundile Feather

Raven Tipo flutuante
Categoria principal AC

núcleo da	H09-ARANHA	radiador	CR-R92
cabeça	CR-C840/UL	dentro da	SYAMANA
braço	CR-A72F	Extensão	CR-E73RM
perna	CR-LN99M2	Equipamento para ombro direito	WR04M-PIXIE2
impulsionador	-	para ombro esquerdo	-
FCS	CR-F91DSN	Braço direito equipado	WR04M-PIXIE2
Gerador	CR-G91	Braço esquerdo equipado	WH02RS-WYRM

Equipado com um flutuador que pode demonstrar alta mobilidade independentemente do terreno AC. Portanto, pode demonstrar velocidade de movimento estável em vários terrenos. No entanto, a desvantagem é que o consumo de energia é bastante alto.



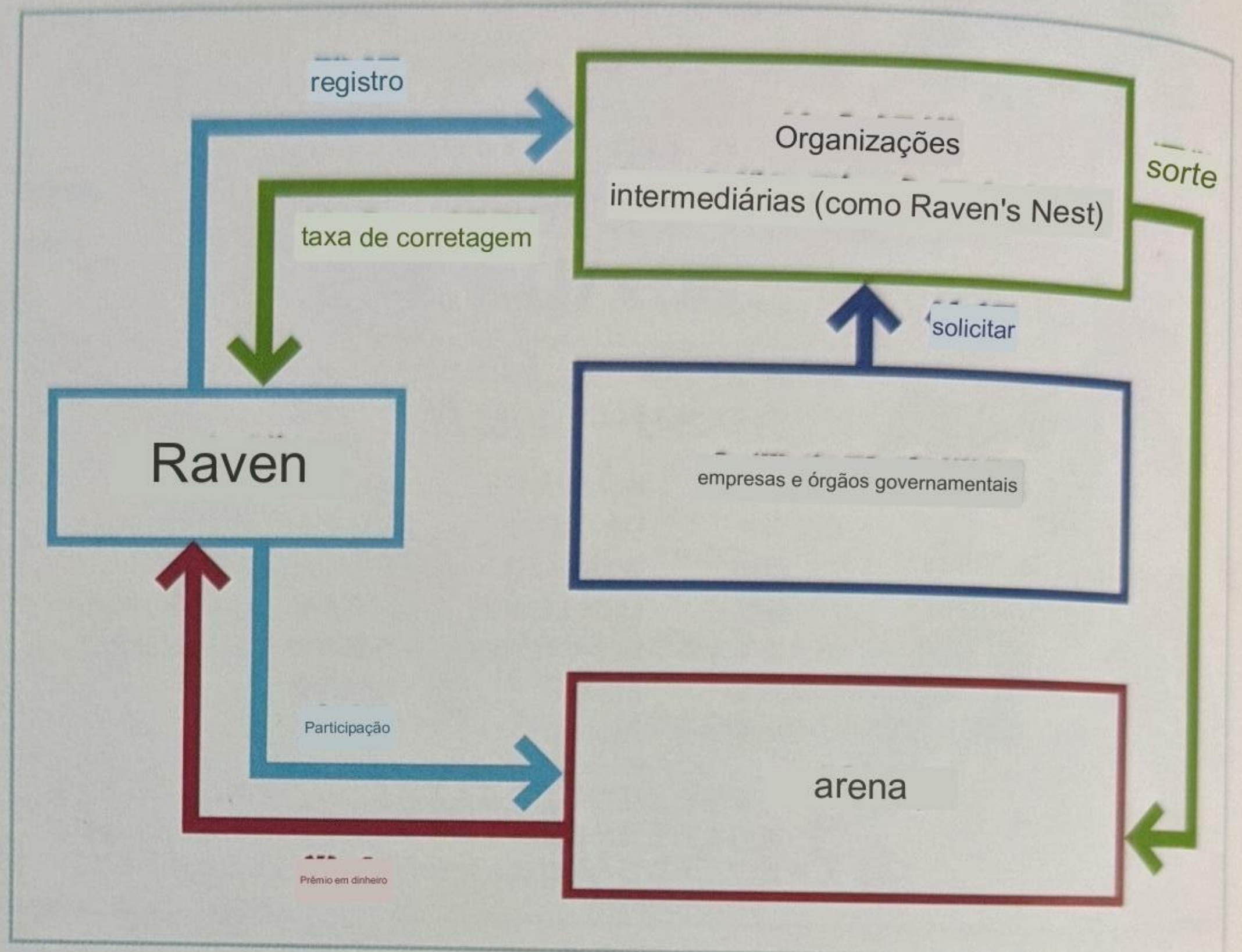
CAMPO DE BATALHA DE AC Local de atividade de AC

de armas gigantes. Como Raven ganha a vida lutando, eles lutarão em vários lugares. Não apenas no chão, mas Acima da água, em áreas florestais com muitos obstáculos, em camadas de estruturas, em cavernas escuras e até dentro todo lugar com base ruim tem potencial para se tornar um campo de batalha CA. Alguns corvos que encontram sua razão de ser na batalha se jogam em campos de batalha artificiais chamados arenas.

Área do campo de batalha de Raven

No campo de batalha onde Raven se joga na batalha Existem dois tipos de arena e missão, mas há uma diferença decisiva entre eles. Os jogadores podem escolher o terreno da arena, mas no caso de missões, o campo de batalha não pode ser alterado. À primeira vista, isso pode parecer uma diferença insignificante, mas no combate real, as diferenças de terreno geralmente têm um grande impacto no desempenho da aeronave. É por isso que os Ravens, que são chamados de primeira classe, entendem as características do terreno do campo de batalha e montam suas aeronaves de acordo com elas. Para evitar que os espectadores fiquem entediados, a arena preparou muitos campos de batalha elaborados. Começando com o campo de batalha básico de cúpula interna, existem áreas urbanas com pouca visibilidade, planícies com pouca cobertura, cavernas e áreas à beira-mar com base ruim e até mesmo em enormes porta-aviões e aeronaves. Apesar de ser um excelente AC ranker, dependendo do terreno, eles podem ser derrotados sem conseguir demonstrar plenamente suas habilidades, o que é um fator que ativa o comportamento de jogo. Por esse motivo, as características do terreno são tão importantes para os Ravens participantes quanto a habilidade do oponente, e trazer a batalha para o campo em que eles são bons levará à vitória. Porém, mesmo um Ranka AC verdadeiramente excelente tem vitórias consecutivas independente do terreno, e há quem diga que mudar o campo de batalha é apenas um fator para animar as apostas. No entanto, é fato que não podemos ignorar a influência da topografia nas aeronaves, e isso tem levado à diversificação da topografia nas arenas. Por outro lado, para solicitar

Fluxo que leva à batalha



↑ Raven é basicamente um lobo solitário, mas conforme o número de Ravens aumenta, uma organização de apoio surge para facilitar suas atividades. manifestado. Essa é a organização intermediária representada por Raven's Nest. Eles agem como um canal entre o cliente e o Raven. Como resultado, eles agem em nome de ambas as partes para o trabalho contratado e lucram com uma pequena porcentagem da remuneração. Alguns corvos fazem contratos privados. Existem também alguns, mas a maioria deles é registrada com um intermediário e é apresentada às missões a partir daí.

Batalha na Arena



As batalhas na arena são baseadas em certas regras. A maior regra é ser 1 contra 1, Tsukasa acredita em sua própria habilidade e na capacidade de luta de AC. Fazer um nome para si mesmo na arena é mostrar seu poder. Estar no topo da arena significa ser o Raven mais forte.

área de luta

Você não escolhe o campo de batalha apenas para CA versátil. No entanto, existem muitos tipos diferentes de terreno.

Também é verdade que o campo de batalha em que existe limita as capacidades de AC. Aqui apresentamos campos de batalha representativos

Gostaria de explicar suas características.

base dianteira da fachada



↑ Durante as batalhas dentro das instalações da base em construção, é importante usar as instalações para evitar ataques inimigos. No entanto, existe a possibilidade de você ser atacado pela infantaria por trás da instalação, portanto, não deixe de monitorar os arredores.

AC garagem/área R11



↑ As instalações de controle estão espalhadas pela vasta pista. Por ter um amplo campo de visão, é eficaz atacar com armas de longo alcance centradas em mísseis. Também é adequado para o desenvolvimento de combate aéreo.

barragem de aisar



↑ Garantir pontos de apoio é importante em batalhas em barragens construídas em ravinas. Se você cair na superfície da água, ficará incapacitado, então mova-se com cuidado. Porém, se as pernas forem do tipo float, não há problema.

túnel luga



↑ Duas trilhas, divididas verticalmente, atravessam o cânion. Esta pista é o único andaime, por isso é um requisito absoluto para não cair. No entanto, existem locais onde a pista desmorona ao longo do caminho, por isso tome cuidado.

deserto de garam



↑ Uma área deserta caracterizada por quase nada bloqueando a vista. Como não há cobertura, pode-se dizer que é o terreno perfeito para tiros de longo alcance. Mas não se esqueça que é o mesmo com seus inimigos.

campo de batalha na arena

Campos de batalha em arenas incluem não apenas aqueles que usam terreno real, mas também campos de batalha fictícios que são configurados no espaço virtual. Por isso, a arena se caracteriza pela possibilidade de batalhas ocorrerem em cenários impossíveis na realidade.

base da crista



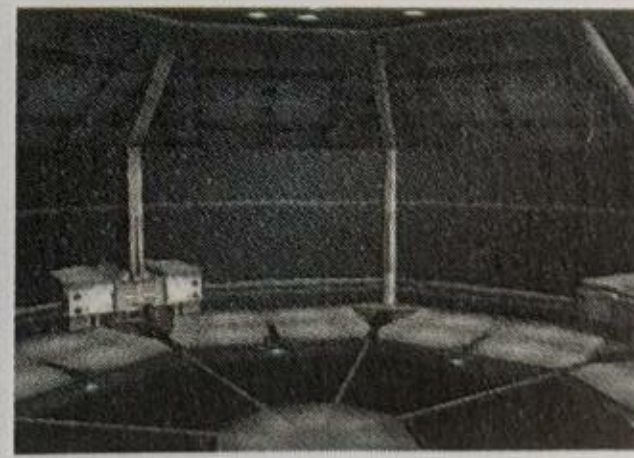
↑ As orgulhosas instalações militares de Crest são fielmente reproduzidas no espaço virtual. O edifício que se ergue ao centro tem um heliporto na cobertura, podendo subir até esta parte aeronaves com elevada potência de booster.

trenessity



↑ O problema é que a velocidade de movimento é reduzida devido aos muitos edifícios curtos. No entanto, os edifícios podem ser usados como cobertura. Além disso, se você usar muitos saltos, isso não atrapalhará seu movimento.

cúpula espacial



↑ Como o campo de batalha está dentro do domo quase sem cobertura, há uma grande possibilidade de que uma batalha feroz se desenrole imediatamente após o início da batalha. Pode-se dizer que esta área é vantajosa para ACs equipados com armas de fogo pesadas.

ruínas aéreas



↑ Um campo de batalha que ignora as leis da física e é exclusivo do espaço virtual, com pedras gigantes flutuando no ar. Uma vez que massas rochosas podem ser usadas como pontos de apoio, muitos corvos as usam como pontos de tiro à distância.

chão da floresta



↑ "A Grande Destruição" Um campo de batalha hipotético situado em uma antiga área de floresta. A área está coberta por uma névoa espessa, tornando quase impossível ver.

forno de fusão



↑ Se você destruir o andaime, há um alto risco de cair no alto-forno e ser danificado. Além disso, a temperatura externa é extremamente alta, por isso é um campo de batalha especial onde você deve sempre tomar cuidado para não superaquecer.

O lado Raven não tem o direito de escolher o campo de batalha em combate. A missão de Raven é lutar no local especificado no contrato e cumprir o pedido, independentemente de seus pontos fortes e fracos. Se não gostar do terreno, basta não assinar contrato, e mesmo que perca em um local que não goste, a Raven será a única responsável. Ravens ganham a vida lutando, então é um truismo que aqueles que não conhecem suas próprias habilidades não vencerão. Provavelmente é por isso que os Ravens aprimoram suas habilidades no campo de batalha e na arena quando têm tempo livre, para se adaptar a qualquer terreno.

O significado da existência da arena do campo de batalha com espectadores

Numa sociedade que recupera do esgotamento do pós-guerra, a segurança dos cidadãos individuais tende a ser negligenciada. A sociedade após a Grande Destruição é aquela em que as pessoas não têm escolha a não ser estabelecer-se como o alicerce sobre o qual devem permanecer, exceto pelo mínimo de segurança. No entanto, isso apenas aumentará o ressentimento dos cidadãos, podendo eventualmente se tornar um fator que dificulta as funções sociais. Temendo esta situação, as empresas organizaram um evento para desabafar o sentimento público. Essa é a arena que mostra a batalha entre ACs. Com o nascimento da arena, que faz com que as batalhas pareçam legais, a raiva do sentimento público foi resolvida. Além disso, a arena tornou-se um local conveniente não apenas para os cidadãos, mas também para os Ravens. Originalmente, os Ravens são pessoas que só conseguem encontrar significado em sua existência na batalha e, em tempos de paz, sua existência é sobrecarregada. Mas com o nascimento de uma arena onde o combate pode ser legalizado, Raven consegue satisfazer seus instintos de luta. Além disso, ao legitimar as apostas no ganho ou na derrota, a arena se consolidou como um novo mercado e as empresas fortaleceram seu sistema de controle.

CONTEÚDO

002	INTRODUÇÃO
004	CRONOLOGIA DO MUNDO DO NÚCLEO BLINDADO
008	INVESTIGAÇÃO DO MUNDO DO NÚCLEO BLINDADO
010	ESTRUTURA DA AC
012	HISTÓRIA DA AC
014	TENDÊNCIA DE MONTAGEM AC
016	CAMPO DE BATALHA DE AC

019 CAPÍTULO 01

020	NÚCLEO BLINDADO
026	PROJETO DE NÚCLEO BLINDADO FANTASMA
030	NÚCLEO BLINDADO MESTRE DA ARENA
034	LISTA DE PEÇAS
048	PESSOAL ENTREVISTA EQUIPE DE SOM

049 CAPÍTULO 02

050	NÚCLEO BLINDADO 2
056	LISTA DE PEÇAS ARMORED CORE 2
060	OUTRA IDADE
078	ENTREVISTA DA EQUIPE CG EQUIPE DO FILME

079 CAPÍTULO 03

080	NÚCLEO BLINDADO 3
086	NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA
090	LISTA DE PEÇAS
122	PESSOAL ENTREVISTA GRÁFICO EQUIPE

123 CAPÍTULO 04

124	NEXO DE NÚCLEO BLINDADO
130	Armored Core Nine Breaker
134	Armored Core Last Raven
142	LISTA DE PEÇAS

177 CAPÍTULO 05

178	GALERIA DE ILUSTRAÇÃO
182	SESSÃO DE PRODUTOS
187	GLOSSÁRIO DE NÚCLEO BLINDADO

Neste livro, cada obra da série "Armored Core" é chamada com o seguinte código. "Armored Core": AC1, "Armored Core Project Phantasma" ACP, "Armored Master of Arena" ACMOA, "Armored Core 2" AC2, "Armored Core 2 Outra Era": AG2AA, "Armored Core 3": AC3, "Armored Core 3 Silent Line" AC3SL, "Armored Core Nexus" ACNX, "Armored Core Nine Breaker" ACNB, "Armored Core Last Raven" ACR Mado. Core com o nome na obra, "Armored Core" é abreviado como "AC" e "Muscle Tracer" como "MT". Todos os preços de produtos neste documento são atuais em dezembro de 2005.

Ilustrado por Masayoshi Morishita

CHAPTER 01





BLINDADO GORE

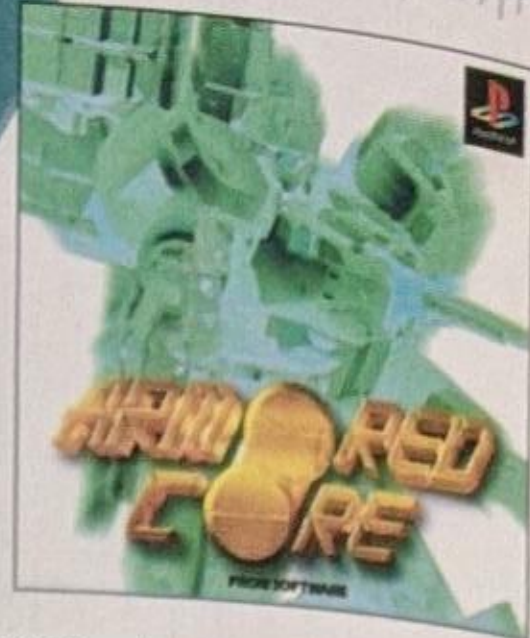
O começo de
tudo é

"grande destruição"

A humanidade procura uma saída subterrânea



DADOS



Software Armored
Core PlayStation lançado em
10 de julho de 1997

1.890 ienes

(versão PS one Books lançada em 15 de novembro de 2001)

HISTÓRIA.....

A guerra final entre as nações Devido à Grande Destruição, a Terra tornou-se inabitável para a humanidade. As pessoas procuraram uma saída subterrânea e, meio século depois, o mundo subterrâneo recuperou sua prosperidade. . As empresas que conquistaram o poder começarão as lutas pelo poder pela força. A chave para isso era o mercenário manipulador de AC, "Raven".



MODO CENÁRIO

Menu Principal

<Ninho do Corvo>

Fluxo estabelecido que não muda até o último trabalho

Conclua a primeira missão e torne-se Raven Os jogadores podem selecionar missões de troca de peças, configurar AC, receber e-mails, etc. na tela de rede do Raven's Nest ao qual pertencem. Embora o nome da organização, o número de menus e os conteúdos tenham mudado, esse formato foi seguido até os últimos trabalhos. O número de menus de Raven's Nest na primeira obra, que marcou o início da série AC, é seis, conforme mostrado à direita. O conceito de classificação já foi introduzido e o Ranker AC já apareceu, embora não possa ser desafiado por batalhas reais na arena.

MISSÃO

[Missão]

Você pode verificar o conteúdo e as recompensas de várias solicitações que chegam ao Raven's Nest e selecionar as missões que deseja receber.

GARAGEM

[garagem]

Além de montar o AC, teste de operação AC e confirmação de avaliação e criação de emblemas.

CORRESPONDÊNCIA

[correspondência]

Verifique aqui os e-mails que serão enviados a você conforme você progride em suas missões. Todos os e-mails recebidos são salvos.

COMPRAR

[comprar]

Você pode comprar e vender peças. Se o baht for o mesmo, o preço de compra e o preço de venda não mudam e são sempre constantes.

CLASSIFICAÇÃO

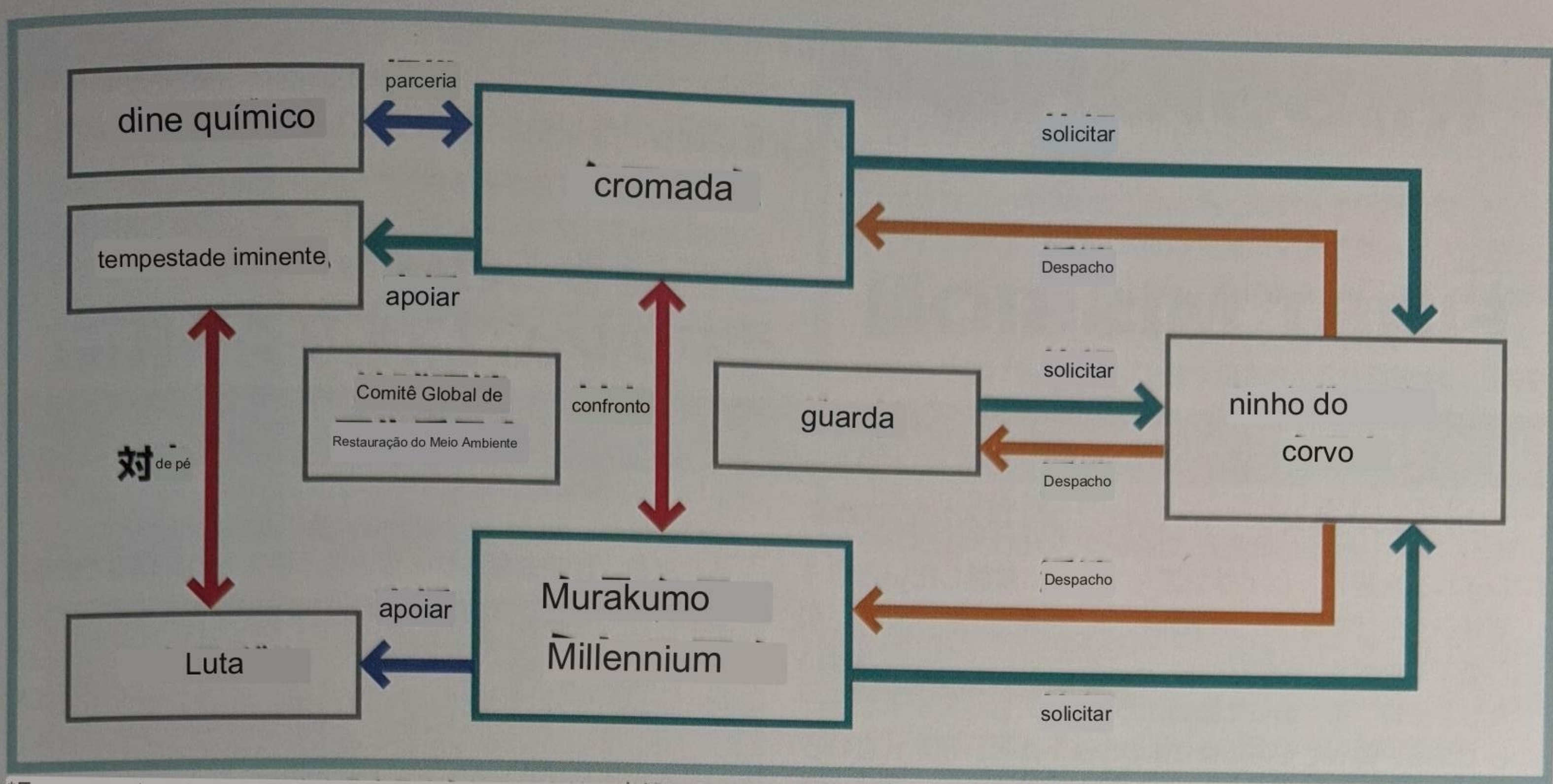
[Classificação]

Veja a lista de classificações em Raven's Nest. Você também pode conferir o perfil de cada ranker.

SISTEMA

[Sistema]

Itens para salvar e carregar dados e emblemas do jogo, configurações do ambiente operacional durante o jogo, etc.



*Empresas gigantescas como a Chrome e a Murakumo Millennium, é claro, possuem departamentos que desenvolvem peças AC, e a Raven's Nest não só aceita pedidos de missões, como também vende peças novas para lojas.

CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

cromada

cromada

Uma empresa líder mundial que esteve envolvida na execução do plano de 100 anos como líder de fato da "União das Empresas". É a maior cidade do mundo subterrâneo e lar de IZAK CITY, o centro da indústria, economia e cultura. **が** Nos últimos anos, sua natureza hipócrita tornou-se aparente, levando a conflitos com várias empresas e à dissolução do "União das Empresas". Desde então, tornou uma política aberta fortalecer seu próprio sistema de gestão monopolista da cidade.

dine químico

corante químico

Uma empresa que possui conquistas de primeira classe no campo de pesquisa e desenvolvimento de medicamentos. Recentemente, há rumores de que eles estão desenvolvendo armas biológicas secretamente. Temos uma parceria com o Chrome. Por esse motivo, às vezes são alvo de forças anti-Chrome.

tempestade iminente

Tempestade Iminente

Organização armada sob o guarda-chuva do Chrome. Desempenha o papel de obrigar as empresas opositoras a cumprir com o uso da força. Recentemente, no entanto, até mesmo o Chrome perdeu muito de seu controle e seu comportamento está piorando um pouco, atraindo a reação de outras empresas. **る。**

guarda

Guarda

"Isaac City Guard" e "Zam City Guard" são organizações de segurança que ostensivamente protegem suas respectivas cidades. Na verdade, às vezes é usado como meio de exercer a força por empresas poderosas da cidade, mas recentemente tornou-se visivelmente enfraquecido e está sendo pressionado por organizações terroristas. Portanto, as chances de contar com o poder do Raven's Nest tendem a aumentar.

Murakumo Millenium

Uma grande empresa com foco industrial. Com um alto nível de proeza tecnológica, diz-se que eles até superaram o Chrome em termos de capacidade de desenvolver peças relacionadas à CA. Uma das poucas empresas que se opõe claramente ao conceito de controle de monopólio do Chrome. Além dos frequentes **[]** confrontos armados com a Chrome Inc. em torno de Isaac City, também há vozes que apóiam secretamente o grupo terrorista Struggle.

Comitê Global de Restauração Ambiental

Um grupo cujo objetivo é restaurar o ambiente do mundo devastado da superfície e possibilitar que os humanos vivam nele novamente. Seu nome só recentemente começou a se tornar conhecido, mas dizem que seus membros incluem alguns dos principais cientistas do mundo, mas sua verdadeira natureza é incerta.

Luta

Luta Um

grupo terrorista armado que se opõe ao controle e gestão corporativa. No entanto, uma vez que os alvos são exclusivamente instalações relacionadas ao Chrome, há uma forte opinião de que, nos bastidores, a Murakumo Millennium está fornecendo suporte financeiro e de equipamentos.

ninho do corvo

RAVENS' NEST Uma

organização mercenária que aceita pedidos de trabalho independentemente da legalidade e despacha Ravens desde que recebam uma recompensa. Além de solicitar trabalhos pela internet, ele também oferece suporte como compra e venda de peças de AC para a Raven, a qual ele pertence. Para receber pedidos de inimigos e aliados, batalhas entre Ravens pertencentes à mesma organização ocorrem diariamente.

MISSÕES

O confronto cada vez mais intenso entre as duas grandes corporações e os terroristas agindo nos bastidores. Raven

Nunca ficamos sem pedidos. Contanto que você tenha o poder, você pode
Você pode fazer o seu melhor e melhorar sua classificação.

PRIMEIRA MISSÃO

Sobreviver... essa é
a condição para se tornar um Corvo.

exame corvo

Raven's Nest Raven's Nest AC Training Grounds

O único exame obrigatório para aspirantes a Ravens e se matricular no Raven's Nest. Se você é novo no AC ou nunca lidou com um AC, você é jogado na arena. A tarefa é simples: ficar três minutos depois de começar a se mover. Dois Storchs atacam. Além disso, mesmo se você derrotá-los, você pode sobreviver, então você passará.

ser. Como o local de teste é o campo de treinamento do Raven's Nest, não há despesas necessárias após a batalha, como consertar as balas usadas ou a aeronave. Se você passar neste teste e for reconhecido como um Raven, poderá usar este campo de treinamento a qualquer momento como um campo de teste para o seu AC. Mesmo assim, os oponentes ainda são dois Storchs.

Eliminação de desertores

Murakumo Millennium / Murakumo Millennium

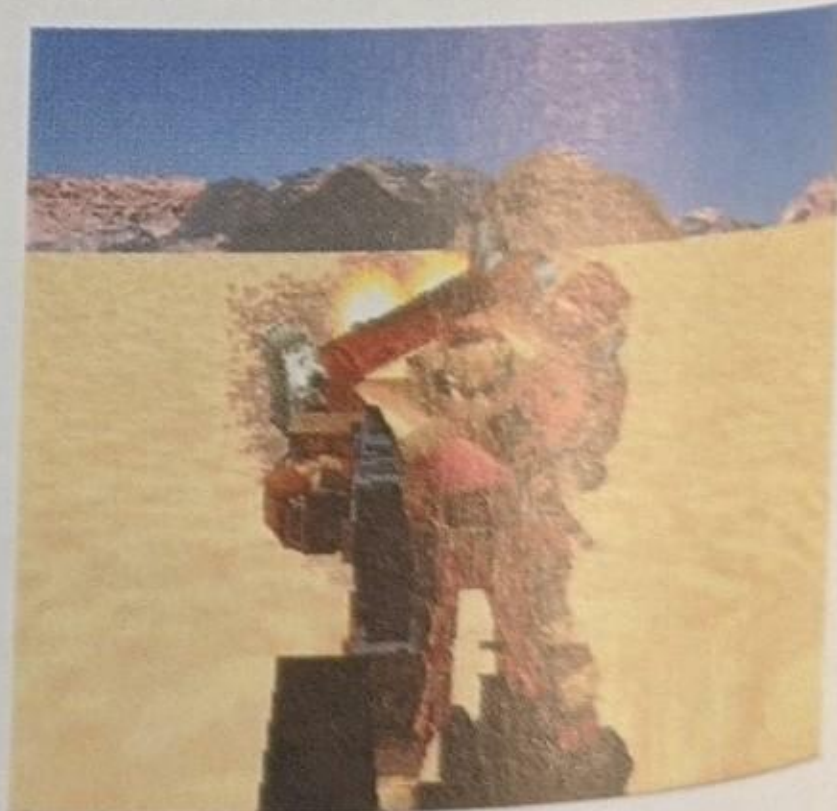
"MAIS". É um projeto de pesquisa conduzido pela Murakumo Millennium para criar humanos aprimorados que superam as capacidades humanas. Durante o experimento de nível de próxima geração, ocorreu uma situação em que o sujeito agarrou o AC e escapou. Aparentemente, algum tipo de experimento teve um efeito negativo na psique do sujeito. Além disso, o sujeito era um ex-Ravo. Ele ceifou as tropas da Guarda com o AC capturado e escapou para o chão. O conteúdo desta missão é eliminar a cobaia junto com sua CA, ou seja, destruí-la. O AC roubado é o "Kagero" de Murakumo, que possui a maior mobilidade. Como isso está sendo manipulado por uma ex-cobaia de Raven que foi humanizada, não é uma velocidade normal. Os corvos que receberem missões deverão ter as habilidades e equipamentos para lidar com elas.

escolta de trem de transporte

Murakumo Millennium/Heaven's Rock 6º Depósito

O trem de longa distância "Balder" da Murakumo Millennium foi planejado para ser atacado e um pedido foi feito. Durante o reabastecimento no Heaven's Rock Depot No. 6, pelo menos o veículo principal, que está carregado de segredos, deve ser protegido. As forças de ataque enviarão quatro interceptadores não tripulados Wilkins, mas com a inesperada participação de AC Wildcats ao longo do caminho, não é uma tarefa fácil. Limpar a força de assalto é o melhor, mas se o veículo líder terminar de reabastecer e sair com segurança da zona de perigo, a missão será um sucesso.

➔ Um gato selvagem que aparece pela primeira vez nesta missão. Tem excelente mobilidade e poder de ataque, e é bastante formidável.



Explorando a entrada secreta da fábrica

Murakumo Millennium // Whiteland Snowfield

Murakumo Millennium, que planeja destruir a fábrica subterrânea de Chrome com forças especiais, pede que você procure uma entrada no campo de neve de Whiteland. O objetivo é localizar a entrada e abrir a porta. A operação é realizada à noite, o inimigo e o alvo são difíceis de ver e há um limite de tempo, portanto, é necessária uma ação rápida.



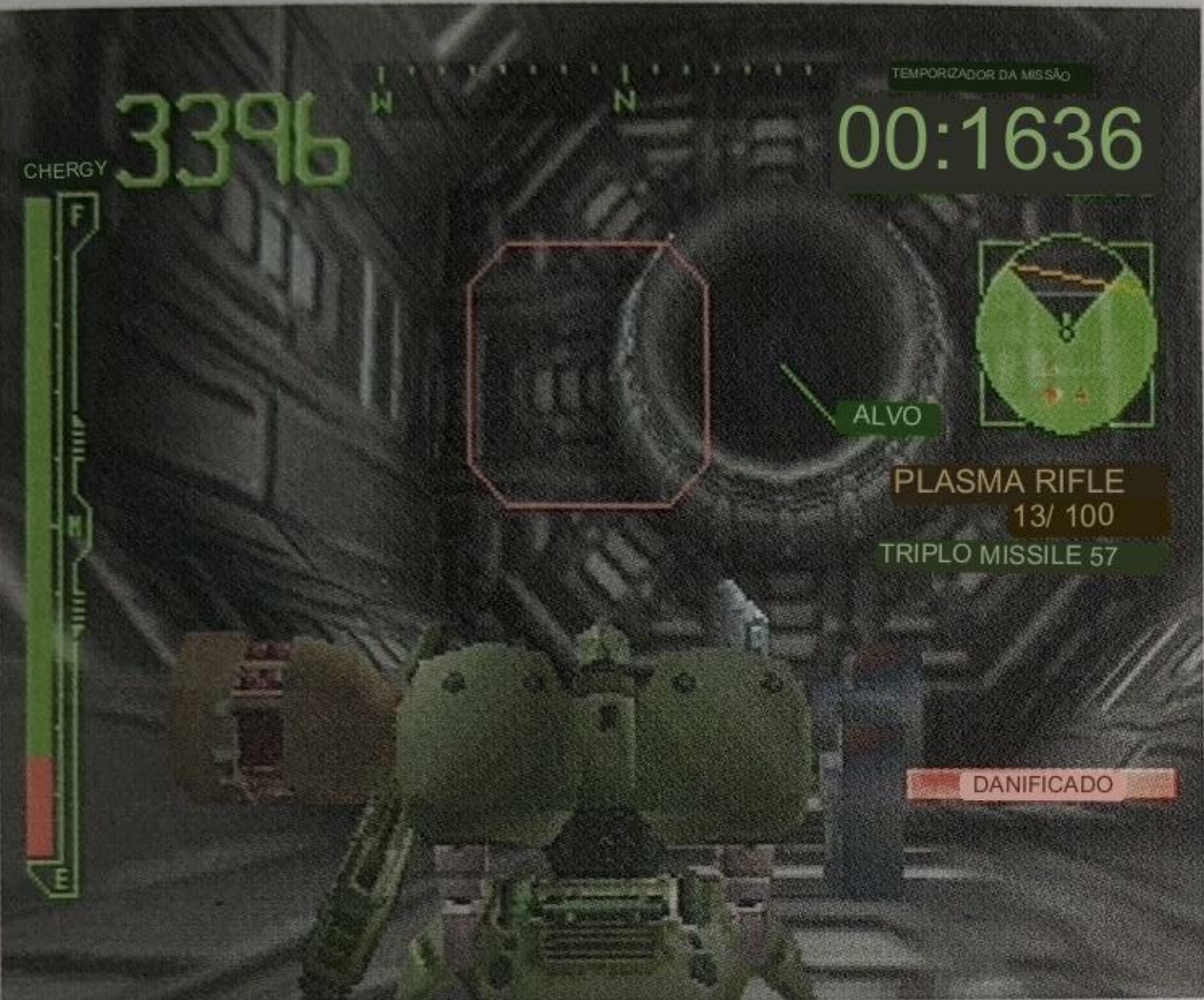
segurança de entrada de fábrica secreta

Chrome: Whiteland Snowfields Chrome sabe sobre a sabotagem de Murakumo Millennium em sua fábrica subterrânea. A Chrome Corporation também solicitou aos Ravens que enviassem Ravens para proteger o Raven's Nest. Se o dispositivo de bloqueio na entrada puder ser protegido da aeronave de ataque VTOL "Shippu" e combater o ataque de onda "AC "Sagiri", a missão será concluída.

arma definitiva

cromada // Canhão Super Gigante da Justiça

Super Giant Cannon Justice” É a arma definitiva que conduziu toda a humanidade para o subsolo. Acontece que Murakumo Millennium está tentando ativar esta arma, que ainda está presa no espaço. Agora que essas armas são usadas contra a terra, isso significa que o destino da humanidade chegará ao fim. Não importa o que, deve ser interrompido. A única maneira de pará-lo é destruir o lançador. Ao receber o pedido, Raven voa para o espaço. Corsair, a fim de romper o bloqueio do Tankette M e alcançar o lançador dentro do prazo. 。



↑ Destruir o alimentador de energia oculto perto do lançador aumenta ligeiramente o tempo de lançamento.

Destruição da base de gás venenoso

Raven's Nest: // Antiga Fábrica de Armas Científicas "Riprep":

Eliminação da antiga fábrica de armas científicas "Ripeep" sob contrato da Raven's Nest. No entanto, existe um gás no interior que corrói o metal e é necessário interromper isso primeiro. O gás parece ser gerado por um dos cinco dispositivos de controle, e Raven, que realiza esta missão, colocará as cinco bombas fornecidas a todos os dispositivos de controle. Não há limite de tempo definido, mas AC não é exceção a ser corroído por gás, por isso continuará a sofrer danos enquanto estiver dentro. Como resultado, a missão deve ser concluída antes que a durabilidade da aeronave chegue a 0.

Nova investigação do Chrome Base

Antiga instalação militar cromada Raven's Nest

Raven's Nest ouve um boato de que um grupo desconhecido entrou e saiu recentemente de uma instalação que já foi usada como base militar pela Chrome Corporation e solicita uma nova investigação da base. Isso se baseia no julgamento de que o fator ansiedade deve ser eliminado o mais rápido possível. Se você se infiltrar na base e descobrir alguém, poderá destruí-lo no local. Para Raven, que assumiu a missão de "Limpar os restos de cromo", ele entrará na mesma instalação e subirá do subsolo à superfície da mesma maneira. E quando sai no chão, fica clara a identidade do adversário. O AC que apareceu é uma marreta. O passageiro é aquele chefe Savage que certa vez o enganou para uma missão falsa. É hora de se acalmar.

ÚLTIMA MISSÃO

"Retornar!"

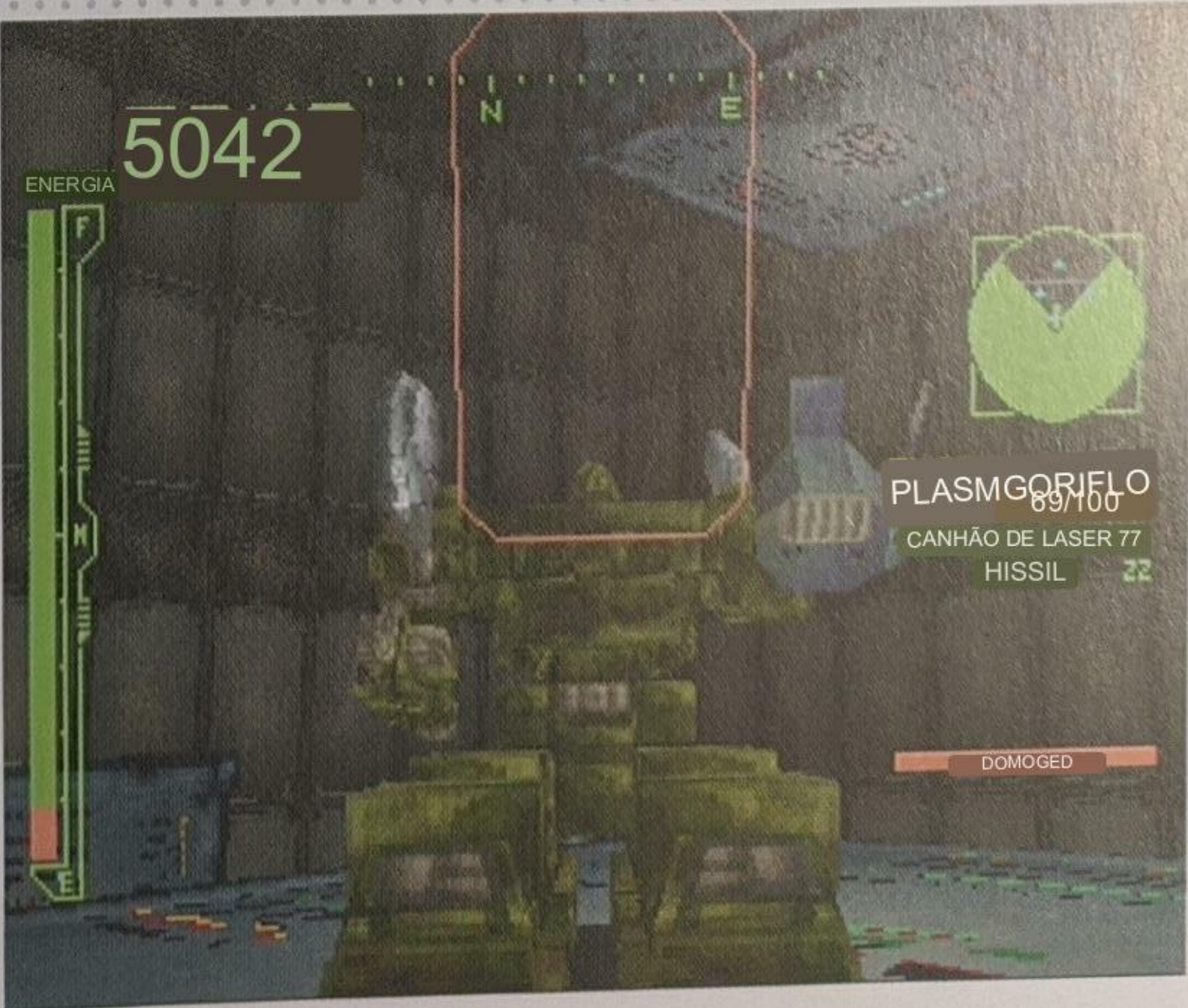
A identidade da voz é... 。

ninho do corvo

Raven's Nest: // Raven's Nest Sede Forças

armadas de afiliação desconhecida se infiltraram na sede do Raven's Nest e destruíram algumas instalações. As forças de segurança rapidamente o eliminaram, mas surgiu um problema. As forças invasoras deixaram minas flutuantes para trás. Sua missão é limpar esta mina. Assim que você encontra uma mina, recebe instruções para destruí-la e corre para o quartel-general, mas de repente aparece um inimigo que ataca AC. Por que a força invasora já foi suprimida!? Uma voz de "Volte!" pode ser ouvida no caminho. Mas a verdade final já estava à mão. E o que está no caminho é o AC mais bem classificado, Nineball...

→ Use inúmeros blocos flutuantes como trampolins para subir. corvos
Esta é a cena em que você pode ver o tamanho da Sede da Nest.



corvos

Missões rivais...

Entre os Ravens pertencentes ao Raven's Nest, aqueles com uma alta taxa de sucesso operacional são chamados de Ranker ACs. Há 15 deles no total. Eles estão constantemente competindo por classificações e aguçando sua competição.

CA

bola nove

NOME

Hustler One



9

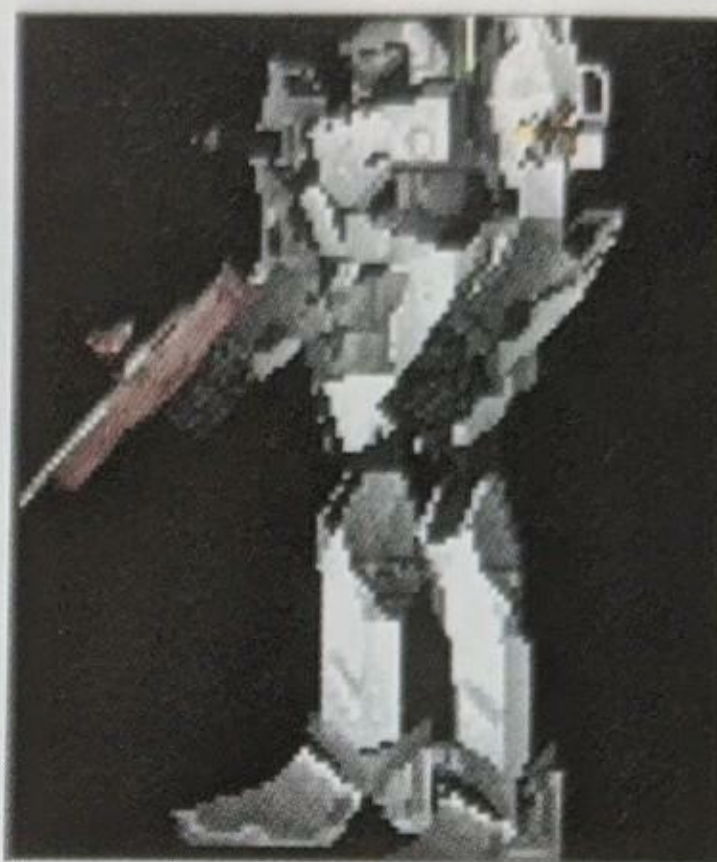
Equipado com um lançador de granadas e outros equipamentos de alto desempenho em um corpo relativamente leve, este AC combina mobilidade e poder ofensivo em alto nível. Com Raven, que dizem ser o mais forte de todos os tempos, pilotando esta unidade, não é de admirar que continue a manter seu indiscutível primeiro lugar no ranking. A confiança do cliente também é grande.

AC

Valkyria C

NOME

Rossweisse



O poder

ofensivo de Redweille Weapon, é um pouco baixo, mas é uma máquina leve, e é boa em se mover em alta velocidade. Como o cavaleiro tem o mesmo nome de uma das deusas da guerra Valquíria, acredita-se que ela provavelmente seja uma mulher, mas sua verdadeira identidade é completamente desconhecida.

CA

Fafnir

NOME

baltazar



de

Equipado com pernas em forma de barra de madeira de alta velocidade

de quatro patas, Pefnir e equipamento pesado que está próximo de seu limite, este poderoso AC mantém alta mobilidade enquanto possui um tremendo poder de fogo.

AC

Marreta

NOME

Chefe Selvagem



LEDO HAMMER
SLEDGE HAM

"Mate seu oponente sem pele esmagar contra

com o credo de Atitude para focar em armas de fogo. Estou montando um AC. quantas missões cara a cara.

CA

ID Crescente

NOME lua

crescente



Crescent

Três dos passageiros, são cavaleiros, mas quando se trata de combate, eles se tornam completamente frios. Os mísseis de tamanho médio em ambos os ombros e o ataque no braço esquerdo são uma ameaça.

AC

linda gatinha

NOME Lynx Minx



um encontro

Um AC de quatro patas especializado em combate de alta velocidade, armado com lançadores de mísseis em ambos os braços e armas em ambos os ombros. A passageira é do sexo feminino.

AC

Toryu Tipo Hei

NOME Nick Kawasaki



屠電
HUGOBULLER

Passageiro Nick é o tipo de Raven que odeia coisas desnecessárias. Por esse motivo, ele visa matar com um único golpe com sua única arma, o rifle de precisão.

CA

Kamui mkXVI

NOME Kamui Mizuho



Poder de Deus
Kamui

Um Raven promissor que controla um AC típico do tipo tanque com equipamento pesado e grande poder de fogo. Não pare de atirar até atingir seu alvo.

CA

Aço azul

NOME Pacificador



Armas são apenas revólveres AC Essa é a política do Pacificador que admira pistoleiros que abrem tudo para uma arma

O que atrapalha o caminho de Raven

De MT para trabalho a MT para combate Mecanismo de guarda, tanques, veículos blindados, aviões de ataque, bombardeiros e até armas biológicas, em frente ao AC
Vários inimigos estão no caminho.

INIMIGOS

arma viva

Um novo conceito de arma que imita mecanicamente as características dos seres vivos.

Uma arma biológica desenvolvida pela Chemicaldyne. Embora os detalhes sejam desconhecidos, ao contrário do mecha, ele se move com tecido muscular semelhante ao dos organismos vivos, portanto não pode ser detectado pelo radar normal e o bloqueio é impossível. Coberto por uma armadura vital com alta dureza, ele dispara bio-lasers de seu corpo para atacar. Warrior Bugs e gigantes Centurion Bugs foram confirmados para liderá-los, mas os Centurion Bugs são muito maiores e seus ataques a laser são muito mais formidáveis.



inseto guerreiro

bug centurião



Gigante MT

Se você aumentar o MT, será tão bom quanto o AC?

Um MT supergigante que foi desenvolvido secretamente pelo Chrome. Um AC de tamanho normal seria grande o suficiente para olhar para cima e, claro, seria possível equipá-lo com armas pesadas extremamente poderosas, como granadas e canhões de laser, para que ele ostentasse um poder ofensivo ameaçador. Os canhões de granada são especialmente problemáticos porque criam explosões.

Além do mais, com um grande, o 3458 também pode pular alto. No entanto, ainda há espaço para melhorias, e seu ponto fraco é que ele se agarra aos pés e não há como lidar com ele quando é desafiado em combate corpo a corpo.

há

Devastador



interceptor não tripulado

Se você olhar do ponto de vista AC, é apenas uma "mosca barulhenta"

Ele sobe com um grande ventilador e voa livremente pelo ar com um motor a jato. Ele detecta alvos rapidamente com os sensores compostos em seu nariz e ataca precisamente com as metralhadoras na parte inferior de sua fuselagem.



Tição

aeronave de ataque não tripulada

Uma metralhadora que voa livremente pelo ar.



mariposa tigre

Levante-se com um ventilador poderoso no meio. Mantém alta mobilidade no ar com vários bicos ao seu redor. Ele procura os inimigos com a cabeça da câmera no topo da fuselagem e, quando encontra um alvo, ataca com uma metralhadora montada na parte inferior da fuselagem.

bípede MT

O preço de produção é mais atraente do que qualquer outra coisa. Armas escolhidas para desempenho de custo



bispo

Por ser um MT desenvolvido para combate em terrenos acidentados, adota um estilo de caminhada bípede. Eles pretendiam tornar o tanque altamente móvel, mas no final não conseguiram carregar armas pesadas e agora foram substituídos por ACs de alta mobilidade. Originalmente, MT não deveria aparecer na linha de frente da batalha.

Máquina de combate tripé de alta velocidade

Qual é a mobilidade do tripé itinerante, que é incomparável mesmo nas partes das pernas do AC?

No topo das três pernas, um omnidirecional Equipado com rodas para alcançar o movimento de alta velocidade. Equipado com uma metralhadora Gatling de quatro canos na cabeça e um lançador de mísseis na parte traseira, possui alto poder de fogo. Se você transformá-lo em um inimigo, até o AC será um oponente problemático.



Cérbero III

NÚCLEO BLINDADO

PROJETO FANTASMA

DADOS



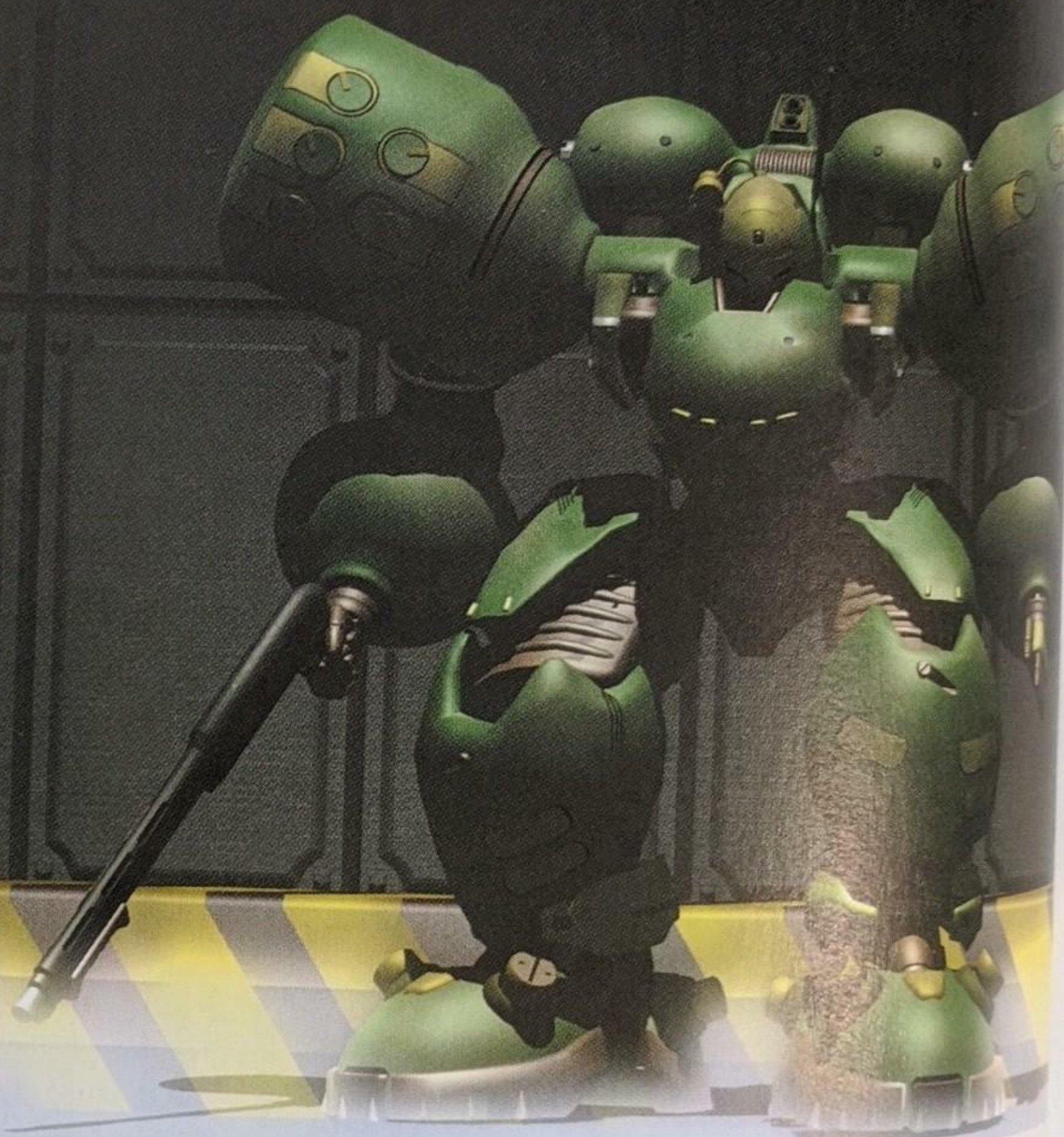
Armored Core Project Phantasma PlayStation
software Lançado em 4 de dezembro
de 1997 ¥1.890
(versão PS
one Books Lançado em 29 de novembro de 2001)

HISTÓRIA.....

Meio século se passou desde que a raça humana mudou-se para o subsolo devido ao colapso do mundo da superfície devido à Grande Destruição. Em Isaac City, a maior cidade complexa subterrânea do mundo, um pedido simples, mas estranho, foi entregue a um Raven registrado no Raven's Nest. Havia apenas "Eu quero que você invada o complexo subterrâneo da cidade 'Amber Crown'". Raven segue para aquela terra com um enorme depósito em mãos. O incidente começou a partir daí.



"Eu quero que você invada Amber Crown!"

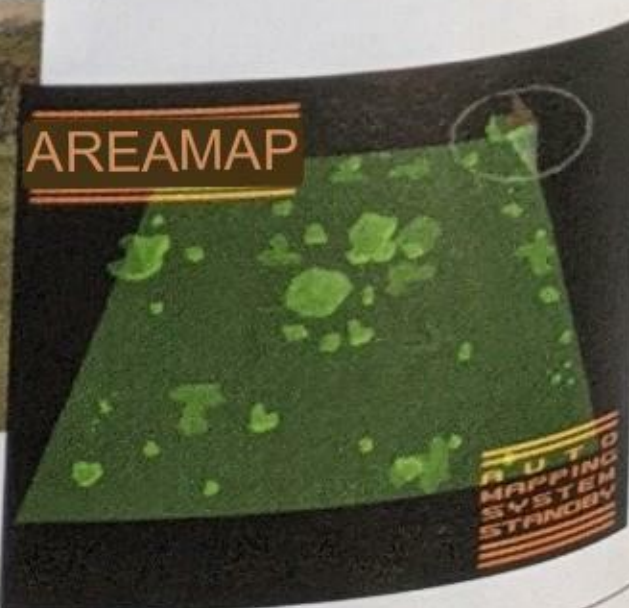


NOVO SISTEMA Classificação alterada para Arena

Em termos de sistema, é quase o mesmo que seu antecessor. A única coisa é que o menu do Raven's Nest mudou do "Ranking" do trabalho anterior para "Arena", e ao confrontar o Ranker AC diretamente na Arena, você pode aumentar seu próprio ranking e até obter recompensas campo de arroz. Batalha de Ranker familiar para os fãs de AC. As classificações vão até o 50º lugar e os jogadores sobem de baixo para cima. Somente aqueles que estão um nível acima podem aceitar o desafio. O estilo básico de lutar na arena sem gastar dinheiro com munição ou reparos também começou com este "Projeto Phantasma".

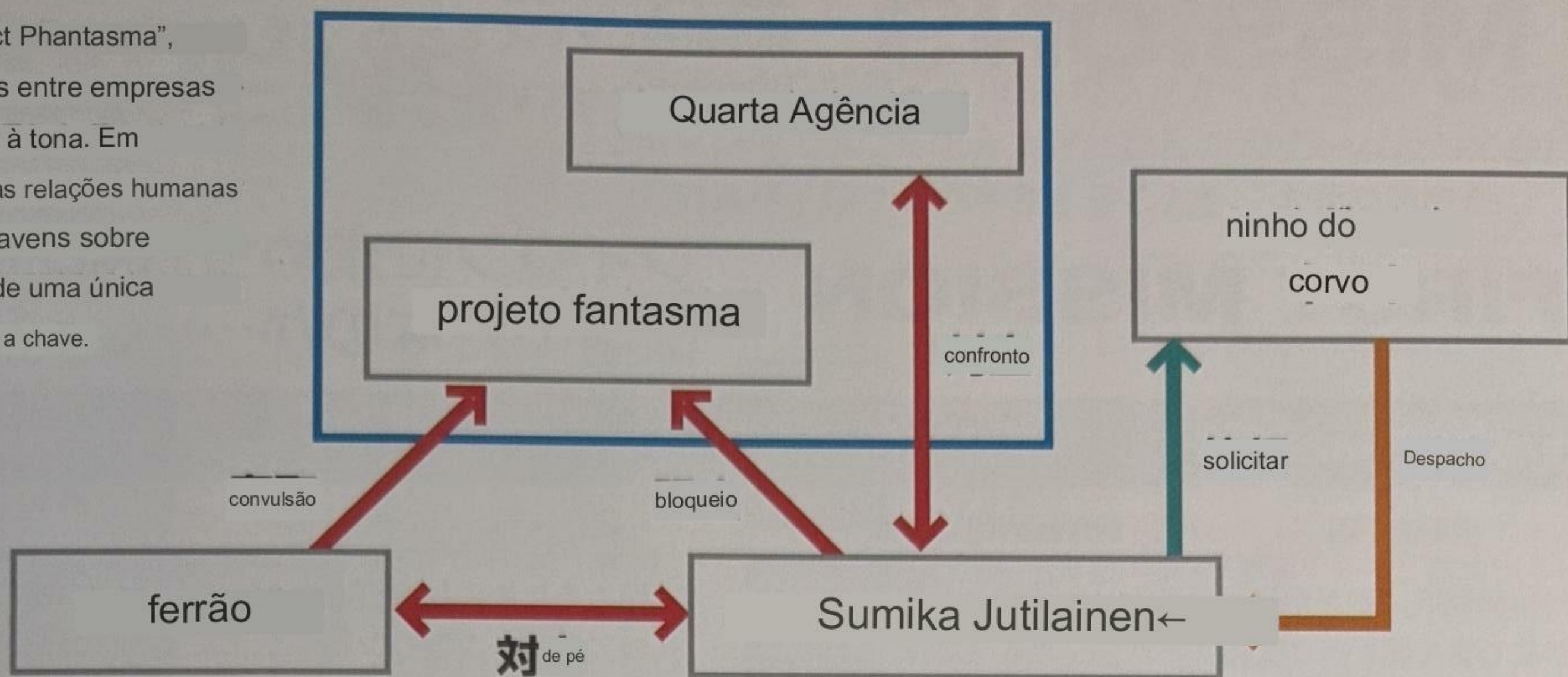


← Batalhas individuais com jogadores de alto escalão. Existem alguns fãs que dizem que este lado queimou melhor.



→ O campo de batalha pode ser selecionado livremente entre 13 tipos de campos preparados.

Em "Project Phantasma", os conflitos entre empresas nunca vêm à tona. Em vez disso, as relações humanas entre os Ravens sobre os planos de uma única empresa são a chave.



ORGANIZAÇÕES E PESSOAS

Quarta Agência

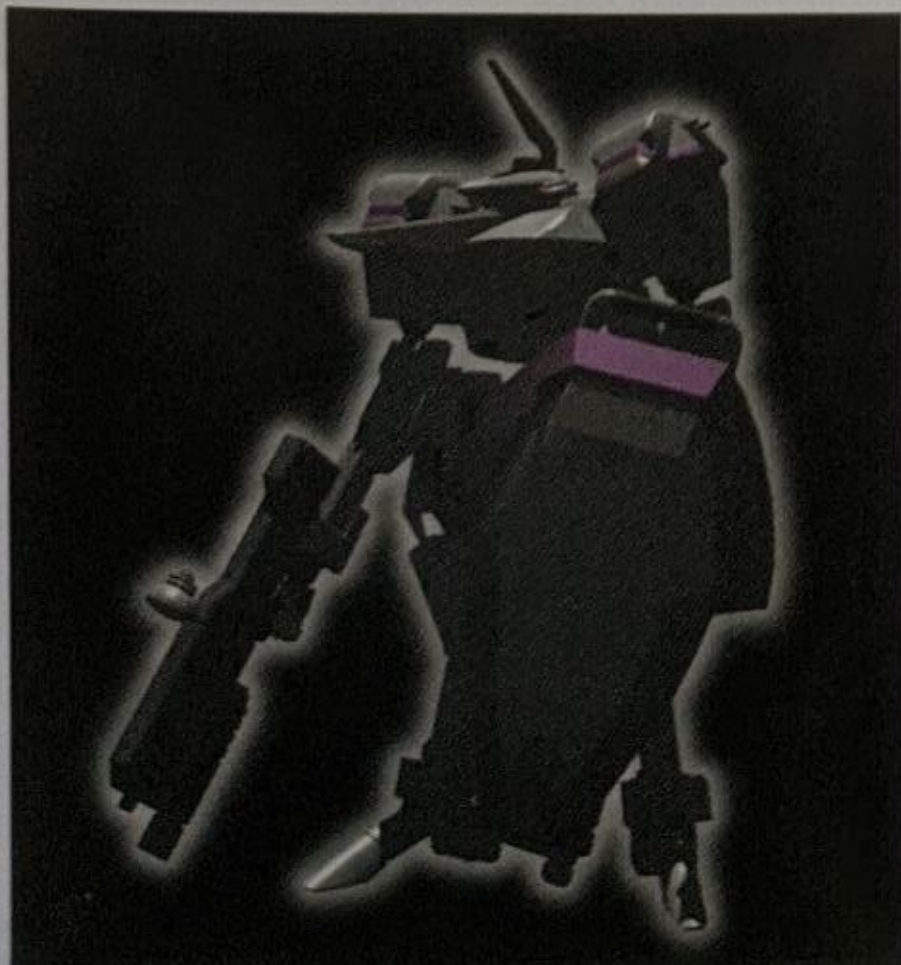
Quarta-feira Organização Um

instituto de pesquisa baseado em Amber Crown, um complexo subterrâneo de tamanho médio localizado relativamente longe de Isaac City. Amber Crown foi desenvolvida no início do plano de 100 anos, então agora os edifícios estão envelhecendo e, junto com a área da cidade velha, muitas áreas fechadas foram criadas e as favelas se tornaram um problema. Mais recentemente, no entanto, a Agência Wendy foi dispersa em vários de seus recintos. Não está claro que tipo de pesquisa eles estão fazendo, mas parece que eles são operados com financiamento de algum conglomerado gigante. Recentemente, no entanto, pesquisas sob o nome de "Fanta 'Zuma Project'" estão em andamento, mas os detalhes da pesquisa também são completamente desconhecidos. No entanto, diz-se que esse plano está nos bastidores de outro grande conglomerado.

| Ferrão

ferrão

Um corvo misterioso que aparece muitas vezes na frente dos protagonistas montado em um AC Vixen. "Eu odeio problemas" é uma política consistente. Ele também almeja o "Projeto Phantasma", mas é um plano para agarrá-lo a fim de obter um poder



avassalador que não será problemático, e ele assume a posição oposta de Sumika. No começo, ele agia legal, mas depois de ser derrotado pelo protagonista e Sumika muitas vezes, talvez ele tenha perdido a razão e, no final, ele se tornou um com Fan Tazuma.

-O que é o Projeto Fantasma?

O que é o Projeto Phantasma?

Parece ser um projeto promovido pela "Wednesday Agency", mas os detalhes completos são desconhecidos. Parece que vários experimentos estão sendo conduzidos na instalação fechada dentro de Amber Crown, e Sumika se infiltra para investigá-lo. Você pedirá a Nest para resgatá-lo. Que tipo de organização está envolvida neste programa de desenvolvimento de armas também está envolto em mistério.



ninho do corvo

NINHO DE CORVOS

Uma organização mercenária que possui os melhores Ravens e despacha Ravens de acordo com a recompensa, independente de ser legal ou ilegal. Além do primeiro pedido, ele quase não se envolveu em nenhuma missão desta vez, mas faz um bom trabalho gerenciando a arena, a loja e a garagem, e apóia Raven.

Sumika Utillainen

Uma Ravena que trabalha para AC Coral Star para descobrir toda a imagem da "Agência de quarta-feira". Peça ajuda ao herói, Amber Ku. A maioria dos pedidos de missão depois de ingressar em Laun são dela. Eles pertencem a eles e muitas vezes agem juntos.

Cumprindo MISSÕES, o confronto com Stinger ficará mais forte.

Fica claro para...

PRIMEIRA MISSÃO

O poder que Ravena busca é o poder da destruição...

Inimigo Forçado -Bricks-

cliente desconhecido

// Depósito de material de

organização hostil Se todos os inimigos forem eliminados dentro do limite de tempo, tudo bem. No entanto, além disso, quanto mais coisas você destruir, maior será sua recompensa. Em outras palavras, significa que quero que você faça o possível para destruir. Veja se é um Raven que pode responder a solicitações futuras.

Parece ser uma pedra de toque para dominar. Isso significa que o poder necessário para alcançar Ambercrown é poder destrutivo?

Apontamos nossas armas para tudo que existe...

Resgate -Snatch Mission-

Cliente Desconhecido // Corredor Circular Junção de 45 Graus:

Um pedido para resgatar uma certa pessoa de uma força hostil. O alvo está no meio dos 3 veículos de transporte, aniquile as unidades de escolta e destrua os veículos de transporte dianteiros e traseiros para concluir a missão. No entanto, parece que isso foi uma armadilha para nos emboscar e nos derrotar. Parece que o inimigo não quer encontrar Sumika de jeito nenhum. Após esta missão, o Stinger aparece pela primeira vez e destrói o único veículo de transporte restante.

Pare de recapturar VIPs -Slughter House-

Sumika Yutilainen: Fábrica abandonada no

piso inferior Sumika e seus amigos capturaram uma figura-chave que detém informações importantes sobre a "Organização Quarta-feira" e o "Projeto Phantasma", e planejam transferi-los para um local seguro para que não sejam recapturado por organizações hostis. É o dever de escolta.

No entanto, talvez porque a informação vazou para a outra parte, eles foram rapidamente atacados pelo inimigo. O Stinger reaparece quando a força inimiga composta por Vagalumes e Águias é aniquilada. Sumika recusa corajosamente o pedido de Stinger para entregar Stinger, a primeira batalha de [Stinger] com dar → "Eu não gosto de cuidar das coisas." Esta frase é conhecida como uma fala famosa na série AC.



ÚLTIMA MISSÃO

"Vou apagar tudo", disse ele.

Batalha Final -Pesadelo-

Phantasma: // Instalação fechada "Abyss"

O pedido final vem de alguém que se autodenomina "Phantasma". Não foi um pedido, mas um convite à destruição. Aquele homem, que finalmente se tornou um com o Phantasma, extraiu seu verdadeiro poder e colocou um tremendo poder nele, antes de colocar o mundo sob seu controle, como uma cerimônia, dará a Raven, que guarda muito ressentimento, um banho de sangue. é. Se a fúria de Phantasma não for interrompida aqui, o futuro da humanidade será roubado.



corvos

Rankers competindo na arena

50 ACs ranker aparecendo na arena. Também é uma grande característica que existam pilotos que montaram ACs com a mesma política e participam como uma equipe.

CA

éclair

NOME Ampola



Raven, que se autodenomina o "imperador" e reina no topo da arena. Começando com esta ampola, todos os pilotos AC no top dez da arena são humanos aprimorados e atacam com velocidade extraordinária. Sua velocidade é tão temida que pode ser comparada a um "raio".

CA

criador de sombras

NOME Raio



Um talentoso Raven que subiu para o 6º lugar sozinho nesta arena com muitas participações em equipe. A razão pela qual ele é capaz de usar o AC excessivamente pesado tão bem é porque o piloto, Radius, é um humano aprimorado. Equipado com as armas mais fortes e as lâminas mais fortes, demonstra sua força a qualquer distância.

Equipe

Morniya

A equipe de quatro patas AC "Moruniya" enviou um total de cinco Ravens para a arena. O 2º colocado Nori, o 7º colocado Adeen e o 10º colocado Dovah, que têm as melhores habilidades entre os membros, são humanos aprimorados. Outra característica dessa equipe é que todos usam ACs que ignoram as restrições de peso.

CA

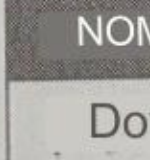
Moruniya



NOME Nori



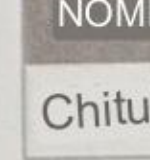
NOME Adeên



NOME Dovah



NOME árvore



NOME Chituili

Equipe Tipo de

veículo AC Combat Technique Grupo de pesquisa

A vantagem do tipo de tanque é o poder ofensivo e o sólido poder defensivo devido ao equipamento pesado. Das quatro pessoas no ranking, duas são seres humanos aprimorados. V e Löwe, que ocupa o 5º lugar entre os membros, têm uma configuração de aeronave bem equilibrada, mas o Tiger está acima do peso e o Panther tem braços acima do peso para aumentar o poder de fogo.

CA

Pzkern.



NOME Lowe



NOME Tigre



NOME apostador

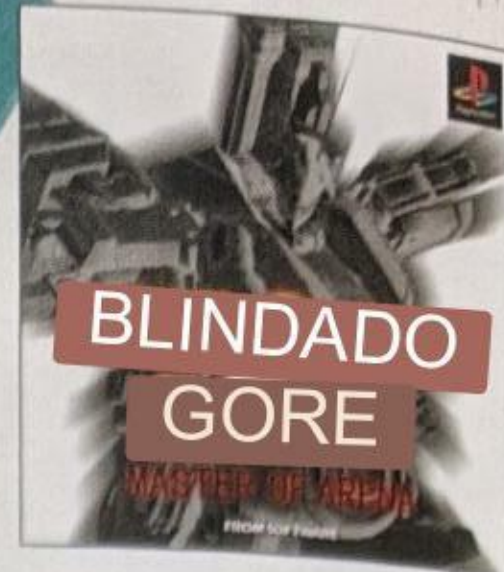


NOME Gepard



FERIDA BLINDADA MESTRE DA ARENA

DADOS



Software Armored Core Master of Arena para PlayStation

Lançado em 4 de fevereiro de 1999

1.890 ienes

(versão PS one Books lançada em 1º de janeiro de 2002)

HISTÓRIA.....

O AC vermelho e preto que roubou a família para se vingar de Raven. O homem se tornou Raven.

Cerca de meio século após o colapso da civilização devido à Grande Destruição, a humanidade alcançou uma nova prosperidade no subsolo. No entanto, ali se perdia o conceito de nação, e era uma sociedade dominada pelo princípio da livre concorrência, um mundo em que as empresas competiam entre si pelo poder. Em meio a isso, os mercenários "Raven" que manipulavam armas de batalha chamadas ACs desempenharam um papel ativo, e o tecido mercenário que atuou como mediador entre eles e as empresas foi chamado de Raven's Nest. Enquanto isso, houve uma tragédia comum. Quando a sabotagem em larga escala foi realizada por terroristas em áreas urbanas, muitos civis se tornaram danos colaterais. Depois de escapar do caos, um jovem retorna e vê a trágica "morte" de sua família separada.

NOVO SISTEMA

Múltiplas arenas aparecendo
O classificador original pode ser criado

A configuração e montagem das peças básicas da aeronave praticamente não mudaram desde os dias do AC. Porém, como indica o subtítulo "Mestre da Arena", a grande mudança é que a arena que aparecia na obra anterior ganhou ainda mais importância. Aumentar sua classificação na arena entre as missões também é incorporado como um fator indispensável para o avanço do cenário. Além disso, dois novos elementos foram adicionados à Arena: Arena Extra e Criação de Ranker. Com isso, você poderá desfrutar de arenas únicas como arenas somente tanques e somente juntas inversas independente do cenário, podendo até mesmo criar seu próprio ranker original, com uma composição irresistível.

RANKER MK

REBEL POINT	1
SHOT GRÁTIS	75%
FREQUÊNCIA DA LÂMINA	651
BLOQUEIO LIVRE	657
EVITAR FREQUÊNCIA	80%

Define a taxa de evitação de ovos.

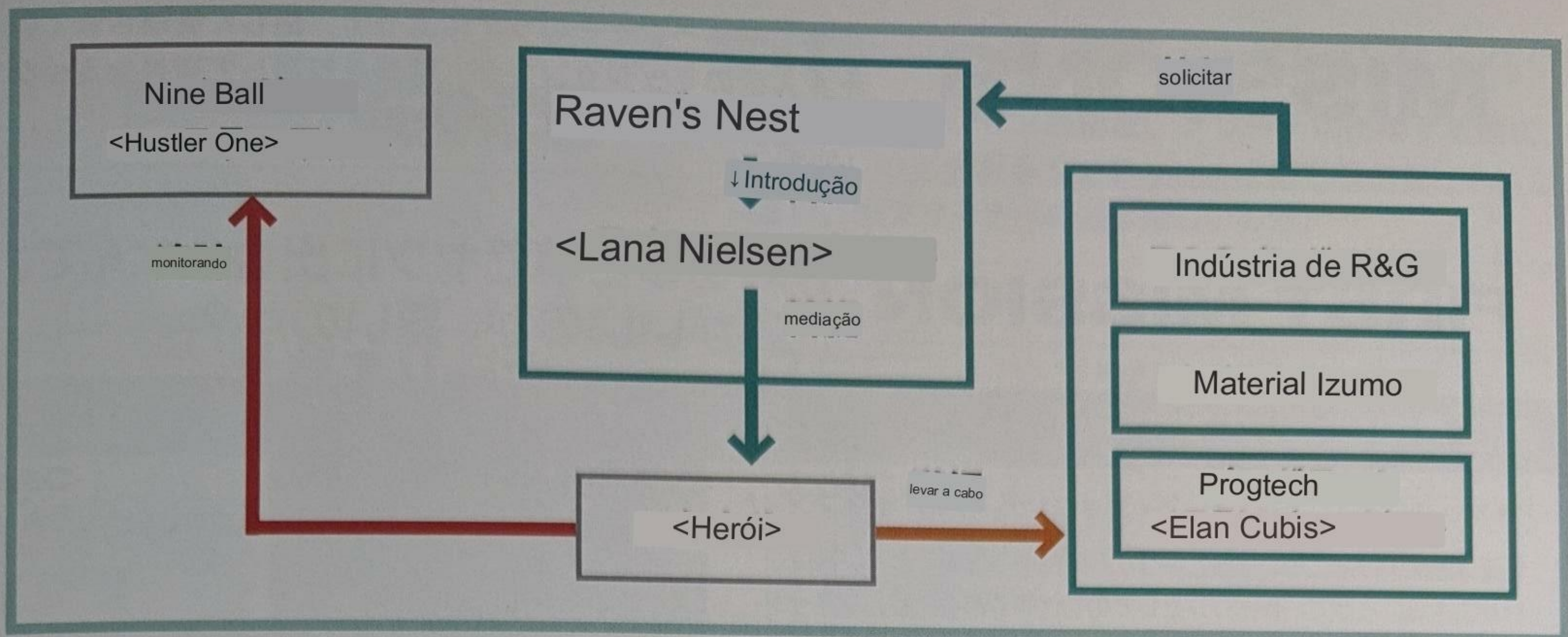
♦Um ranker original nasce incorporando a proporção de padrões de comportamento no AC montado.

ARENA

PERNAS HUMANOIDES
QUATRO PERNAS
PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA
Lagarta

É uma arena dedicada às aeronaves de 2º mandato.

→Olhando para os pilotos convidados da arena, todos eles têm suas próprias personalidades.



*Na história de "Master of Arena", a gerente Lana gerencia a maioria das missões enfrentadas pelo personagem principal "Raven". Não há tantos elementos de luta de poder entre empresas, e as relações entre Ravens, ou entre Ravens e cientistas, são mais importantes.

CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

cremalheira do programa

PROGTECH

Um fabricante industrial com sede em Isaac City, costumava ser uma empresa de classe média ou baixa na cidade, mas recentemente cresceu rapidamente e fez seu nome. O negócio principal também é a empresa que recomendou Em pesquisa e desenvolvimento, como patrocinadora do personagem principal "Raven", Ally o registro de pesquisador para peças relacionadas a AC.

Indústria de R&G

Indústria de R&G

Um fabricante industrial afiliado à Chrome, uma das duas principais empresas que competem pela supremacia no mundo underground.

ninho do corvo

RAVENS' NEST

Uma organização que supervisiona todos os Ravens, mas sua verdadeira natureza é extremamente obscura. Nem o nome da operadora nem a localização de sua sede foram revelados, e a única coisa certa é que ela existe na rede de supergrande escala "Nerve". Toda a comunicação e suporte com a Raven também são feitos pela rede.

Material Izumo

IZUMO MATERIAL

Subsidiária direta da Murakumo, fabricante que lida principalmente com metais pesados. Também estamos nos concentrando no negócio de desenvolvimento espacial.

Lana Nielsen

Lana Nealsen

A personagem principal, que persegue a bola 9, é uma mulher que conheceu pela internet. No entanto, nunca a conheci de verdade e nem tenho certeza se ela é realmente uma mulher. Envolvido na gestão de Raven com o propósito de "criar Raven forte". A razão pela qual o personagem principal quis ser Raven foi porque ele a conheceu. Ele também gerencia os personagens principais.

Hustler One

O lendário

Raven, que está no topo do ranking desde o início da Hassler One Arena. No entanto, é uma existência misteriosa que ninguém realmente viu. Existem muito poucos registros de surtidas para a bola 9 que ele monta, e pode-se dizer que as informações de avistamento que se tornaram uma pista quando a família do personagem principal foi morta são um exemplo extremamente raro. No entanto, em qualquer uma das poucas batalhas que presenciou, sua força nunca esmorece, e é convincente que ele ocupe o posto mais alto por muito tempo.

Elan Cubis

Elan Cubis

26 anos, masculino. Ele é o chefe de pesquisa e desenvolvimento da Progtech e é chamado de "gênio" porque desenvolve tecnologias inovadoras uma após a outra. Mas sem ele, a Progtech não estaria onde está hoje. Por isso, muitos querem matá-lo, e ele se sente em dívida com o herói que o ajudou em uma situação perigosa e coopera com a investigação de Nineball. E finalmente ele conhece a verdade do mundo...



MISSÕES

A princípio, as missões do personagem principal eram estritamente controladas por sua gerente, Lana, mas depois de ignorar os avisos e assumir missões arbitrárias, Lana corta contato com ele...

PRIMEIRA MISSÃO

Você tem sorte ou azar de conhecê-lo em seu primeiro emprego?

perseguição fugitiva

Isaac City Guard/Isaac City: 7th Plant Blunt A missão é um trabalho relativamente simples de capturar um fugitivo em fuga. Na verdade, este é o primeiro trabalho do personagem principal como Ravena, então a gerente, Lana, pode ter ficado preocupada. No entanto, no momento em que ele pensa ter concluído sua missão com sucesso, um AC aparece na frente do protagonista e mata instantaneamente o criminoso à beira da captura. Aquele AC era o Nine Ball no qual o Top Raven Hustler One que o protagonista está perseguindo cavalga...

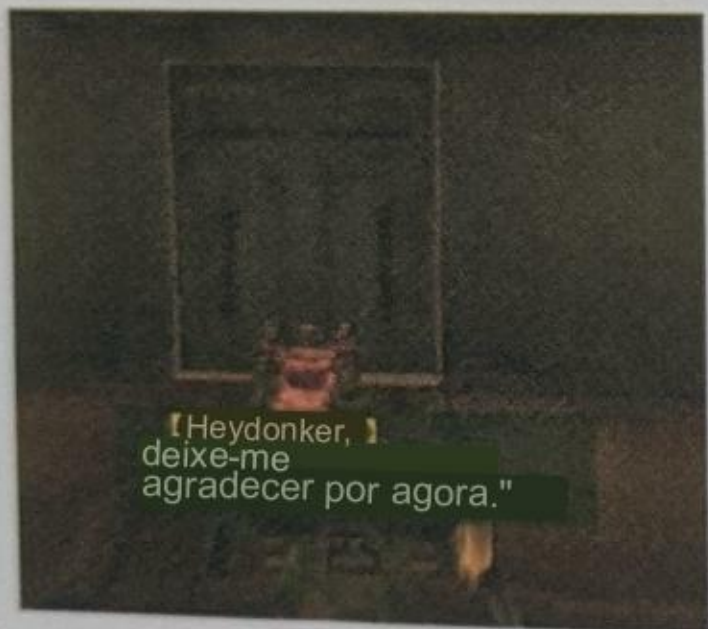


♦Por ser seu primeiro emprego, Lana, a gerente, também pede para você ter cuidado.

Resgate de instalações de pesquisa

Progtech // Progtech: instalação de pesquisa marítima

As instalações de pesquisa da Progtech foram atacadas por um misterioso MT. Levando a sério essa emergência, a Progtech suspende o direito de participar da arena e pergunta diretamente ao herói sobre a missão de resgate. O personagem principal aceita a missão, dizendo que nada poderá fazer se sua participação na arena for suspensa.



Porém, mesmo sendo patrocinador, recebe uma forte advertência de Lana por aceitar um emprego sem gerente.

♦Depois de resgatar o Hidelanker de Raven, um tritão ataca e uma batalha começa.

Eliminação das forças invasoras

Progtech

// Prédio sede da Progtech

O prédio para onde Eran foi transportado foi atacado por um inimigo não identificado, e o sistema de defesa foi destruído um após o outro.

Como Raven, que já está no topo, não consegue lidar com isso, a missão é entregue. Porém, quando o personagem principal chega em frente ao prédio da sede, recebe uma mensagem de Elan. O objetivo



do inimigo que está causando o incidente não é ele mesmo, mas o personagem principal. と.....

Eu me pergunto se Nine Ball, que visa os inimigos, também tem como alvo o personagem principal.

ÚLTIMA MISSÃO

Eu já tenho a resposta.
Só falta a confirmação.

invasão de fábrica

Cliente desconhecido.

instalação de fábrica

O cliente é desconhecido, mas o chamador tinha um nome familiar. Lana Nielsen, que se irritou com as ações arbitrárias do herói e deixou o empresário. Uma variedade de informações que Elan encontrou ao completar as missões até este ponto. Quando as juntei, pude ver vagamente uma resposta. Para ter certeza disso, o herói dirige-se à fábrica onde Nineball provavelmente está esperando...



← Uma voz misteriosa que você ouve ao passar pelas instalações. Agora, Raven's Nest Nineball, a existência de Lana está conectada por uma única linha...

corvos

Um total de 49 rankers aparecem, incluindo subs!

A arena do MOA consiste em duas partes. Antes de participar da arena, você deve vencer a sub-arena onde competem 35 corpos. A estrada para esta arena é íngreme.

sub arena

AC

Cumpreanos

NOME Nina



O poder de fogo dos canhões duplos em ambos os braços e dos mísseis em ambos os ombros é tremendo.

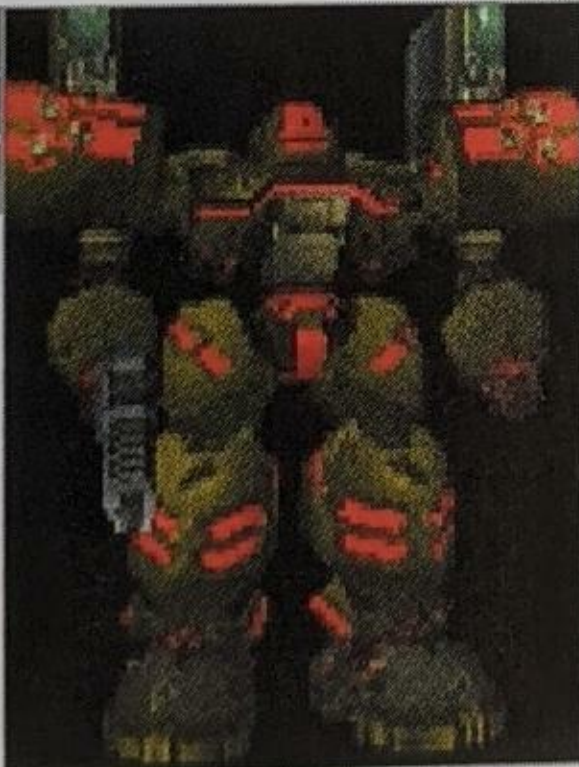
poder de fogo sozinho, até mesmo um U Nineball pode ser derrotado (se acertar). Embora tenha tanto poder de fogo, também usa partes especiais do braço que são integradas à arma, tornando-a mais leve e móvel. Não tenho o topo da sub arena na data.

AC

Hércules

NOME boogie

Um AC pesado com uma forma incomparável em termos de espessura. O grande míssil nas costas também é grosso e um impacto direto pode ser fatal. O próprio Piloto Boogie é um lutador feroz que frequentemente aparece nas primeiras posições das competições de artes marciais. Esta aeronave pode refletir tal política do piloto.



CA

economizador de dinheiro

NOME Ideal



Um Raven com um corpo AC

colorido em ouro e um emblema do "martelo de lançamento", exibindo seu

hobby nouveau riche. Seu nome é Money — Saver, e você pode ver claramente a obsessão do piloto em ganhar dinheiro. No entanto, os canhões duplos da arma de duas mãos são poderosos. Se você lambê-lo, aquele golpe acabará com sua resistência de uma vez.

arena

CA

| Bola Nove

NOME Hustler One



9

Uma figura lendária que reinou no topo do ranking da arena por muito tempo. No entanto, a configuração da fuselagem nem sempre usa peças caras, muito pelo contrário. Apenas o lançador de granadas de ombro é poderoso. Ninguém jamais viu o piloto Husrawan, mas há rumores de que ele é um humano aprimorado e é bom em combate aéreo.

CA

P27

NOME Nº 03627

Equipado com o "WG-1 - KARA-SAWA" no braço direito e o "LS-99- MOONLIGHT" no braço



esquerdo, possui um extraordinário poder ofensivo, ocupando a 4ª posição. O estranho nome do piloto é porque ele está no corredor da morte, e conquistar a arena é condição para sua absolvição. Portanto, não há misericórdia na forma como eles lutam.



AC

Batmoon

NOME gire garoto



Especializado em combate aéreo, ele lança ataques em todas as direções enquanto salta com sua aeronave leve.

No entanto, a arma de longo alcance é apenas um rifle. O piloto, Spin Kid, é um corvo único que é considerado o campeão mais forte assim que deixa AC e vai para o mundo dos ioiôs truques. O desenho do emblema também tem a forma de um fuxico.

LISTA DE PEÇAS

ARMADO
ESSENCIAL

NÚCLÉO
BLINDADO
PROJETO FANTASMA

ARMADO
CORE
MESTRE DA ARENA

Nas obras de "AC1" a "ACMOA", o número de peças que aparecem em comparação com as séries posteriores também é grande.

Menos tipos de parâmetros . Mas, portanto, o

Pode-se dizer que a importância de cada um é grande. grau
Queremos fazer seleções precisas sem negligenciar os parâmetros.

Como ler a lista

categoria

Representa principalmente a categoria de armas.

fabricante de peças
Exiba o emblema do fabricante da peça.

preço
preço das peças.

Ícone de título Um
ícone que indica o título no qual esta parte apareceu.

Descrição
das peças
Explique como usar.

CATEGORIA

HD-01-SRVT

26500C

Peso S

EN Defesa E

Defesa de bala C

Consumo PT A

AP D

SENSOR DE CONTADOR DE AREA ALTA COM

MAP N-BIO

AC1 ACPP ACMoARADER

distância do radar

Partes principais do equipamento inicial.
Radar Sem função, mas peso e consumo PT
Excelente e fácil de manusear.

Nome da peça

Nome da peça
Representa o nome formal.

Gráfico de radar Avalie

parâmetros particularmente importantes em uma escala de 6 pontos de S a E.

Ícone

de função
ícone para representar

parâmetro

Avalie os parâmetros das peças em 6 etapas de S a E.

Significado de cada parâmetro e ícone

parâmetro

Parâmetros comuns para todas as peças

Peso: O peso da peça.

Consumo EN: Consumo de energia da peça.

Parâmetros comuns para peças externas

AP: A durabilidade da peça.

Bullet Defense: Defesa contra armas baseadas em balas.

PT Defesa: Defesa contra armas de energia.

Parâmetros comuns das partes da arma

Poder de ataque Poder de ataque por bala.

Capacidade de munição O número de vezes que a arma

pode ser usada. Alcance: A distância que as balas da arma podem

atingir. Intervalo de disparo: A quantidade de tempo que leva depois de disparar uma bala antes de disparar a próxima bala.

Preço da Munição: Preço por bala. Não existe em armas de energia. Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo.

Consumo ao disparar EN: Quantidade de energia consumida ao disparar armas baseadas em energia.

parâmetros específicos do núcleo

Capacidade do braço: A soma do peso das partes do braço e das armas que podem ser equipadas. Desempenho de

Intercepção: Probabilidade de interceptar mísseis inimigos. Alcance de

Intercepção: O alcance em que os mísseis inimigos podem ser interceptados.

Slots de opções: número total de slots de opções que podem ser equipados.

Parâmetro específico da peça da pema

Leg Capacity: Peso total das peças que podem ser equipadas.

Performance de Movimento: Velocidade ao se mover sem usar boosts.

Estabilidade Estabilidade ao impacto ao bater. Rotation

Speed A velocidade na qual a aeronave irá girar.

Consumo Standby EN: Consumo de energia em estado estacionário.

Parâmetros específicos do booster

Boost Output: Saída do Booster. mais alto é mais rápido Você pode se mover com

Consumo ao impulsionar Quantidade de energia consumida ao usar o EN Booster. Eficiência de uso Relação entre a saída do booster e o consumo de EN durante o boost

Parâmetros Específicos do FCS

Bloqueios Máximos: Número máximo de inimigos que podem ser bloqueados de uma só vez.

Lock Time: Quanto tempo leva para o míssil travar.

Parâmetros específicos do gerador

EN Saída: A quantidade de energia que o gerador produzirá em um determinado tempo

Capacitor Capacity: A quantidade máxima de energia que pode ser armazenada no gerador. Capacidade de emergência O comprimento da zona vermelha no medidor de energia.

Parâmetros específicos do radar

Distância do Radar: Outros distância efetiva.

Parâmetros do Radar

Taxa de crescimento da capacidade de munição: Porcentagem de aumento da capacidade da arma.

Presente apenas em revistas. Efeito: Efeito que desaparece do radar inimigo. Presente apenas em

furtividade. Parâmetros opcionais específicos da peça

Slots necessários: Slots de opção gratuitos necessários para equipar

ícone

COM LOW

Tipo COM Obsoleto

Forneça apenas as informações mínimas necessárias.

COM MID

Tipo COM Padrão Fornece informações sobre os arredores.

COM HIGH

Tipo COM, alto desempenho Fornece informações detalhadas sobre os

MAPA NENHUM

arredores Sem função de mapa Só pode exibir seus arredores.

MAP AREA

Função de exibição de área É possível memorizar e exibir os locais por onde você passou.

MAP AAP

Função de exibição de nome de área e local A posição do alvo também

N CONTADOR

é exibida. Contador de ruído Não afetado por bloqueadores de bloqueio.

BIO SENSOR

Sensor de reação biológica Pode travar em armas biológicas.

RADAR

Radar montado na cabeça

Padrão de tipo de exibição de radar TAG

CICLO

Tipo de exibição de radar, circular

OCTAGON

Tipo de exibição de radar, octogonal

MISSILE

Equipado com função de exibição de mísseis Os mísseis inimigos são exibidos no radar.

SIGHT SY

Tipo de local Padrão

SIGHT SP

Tipo de local/especial

SIGHT NO

Tipo de mira, longo alcance

SIGHT WR

Tipo de mira, grande

SIGHT LW

angular Tipo de mira, retrato

SIGHT SW

Tipo de visão/Paisagem

Oeste: Sem bloqueio

Munição real SÓLIDA

[arma de energia NERGY]

"CABEÇA

Pontos a considerar ao escolher peças de cabeça

Existem principalmente dois pontos: a presença ou ausência de um radar embutido e a função de mapa. Adequado para o seu estilo de luta e a missão em questão.

Eu quero equipar algo.

CATEGORIA T

HD-01-SRVT

26500C

Peso S

EN Defesa E

Defesa de bala

Consumo PT A

APD

COM MAP

ACT ACPP ACMA

distância do radar

Tem defesa fraca e nenhuma função de radar. No entanto, devido ao seu peso superior e consumo de EN, é adequado para aeronaves leves.

CATEGORIA T

HD-2002T

29000C

peso S

FIM

Defesa de bala D

ENBs consumidos

APD

COM MID

MAPA

AC1 ACPP ACMA RADAR PADRÃO

Radar E

Equipado com função de radar. O poder de defesa é baixo, mas comparado a outros desempenhos Ponto barato é atraente.

CATEGORIA T

HD-X1487

19000C

Pesado A

PT C

Defesa de bala C

Consumo PT A

APS

COM MAPA N

AC1 ACPP ACMA

distância do radar

AP alto e peso leve, mas Não há uma função de dados nem uma função de mapeamento. estômago. Útil em combate 1v1.

CATEGORIA T

HD-REDEYE

41100C

Peso S

EN Defesa E

defesa de bala

ENC APC

consumido

COM ALTO

MAPA A&P

ACT ACPP ACM RADAR NORMA

Distância do radar E

Tem uma função de radar e uma função de mapeamento completo. cada mi É possível corresponder à sessão.

CATEGORIA T

HD-D-9066

43200C

Peso S

PT Defesa B

Defesa de bala B

Consumo EN D

AP B

COM MAPA

AREA MEDIA

AC1 ACPP ACMA RADAR STANDARD SLE

Distância do radar E

Melhor proteção do que HD-REDEYE na mesma faixa de preço. No entanto, não há função de exibição de nome de lugar aqui.

CATEGORIA T

HD-GRY-NX

14700C

peso B

EN Defesa E

Defesa de bala A

Consumo EN S

APS

COM MAPA

BAIXO NENHUM

AC1 ACPP RADAR ACMSA

Alcance do radar -

Apesar de ser o equipamento inicial, possui AP de primeira classe e alta defesa contra balas. apenas No entanto, não há nenhuma função adicional.

CATEGORIA T

HD-06-RADAR

51800C

Pesado S

EN defesa C

Bullet Defense E

consumo ENE

APEs

COM MID

MAPA N

CONTADOR A&P

AC1 ACPP PADRÃO DE RADAR ACMA

Alcance do radar A

Possui um amplo alcance de radar e uma função de mapeamento completa. No entanto, sofre de baixo AP e defesa de bala.

CATEGORIA T

HD-ONE

68100C

Peso S

EN Defesa E

Defesa de bala D

Consumido

ENS APD

SENSOR DE CONTADOR DE AREA ALTA COM MAP N-BIO

ACT ACPP ACMA MISSEIS PADRÃO DE RADAR

Alcance do radar A

Tem todos os recursos adicionais e Roteador de alto desempenho. Ligeiramente defensivo É baixo, mas tem mais vantagens.

CATEGORIA T

HD-08-DISH

33200C

peso S

PT defesa D

Bullet Defense S

Consumo EN D

AP B

COM MAP

MEIO A&P

AC1 ACPP ACMGA SACO

distância do radar

Sua defesa é acima da média, e também possui função de mapeamento. radar montado no ombro e Útil quando usados juntos.

CATEGORIA T

HD-ZERO

22500C

Peso A

EN Defesa E

Bullet Defense S

Consumo EN B

AP A

COM 1

MAP

BAIXO NENHUM

AC1 ACPP ACMOA RADAR PADRÃO MISLE

distância do radar E

A defesa de bala é de primeira classe. mas, Como não há função de mapeamento, as situações em que ela pode ser usada são limitadas.

CATEGORIA T

HD-G780

82500C

peso E

PT Defesa S

Defesa de bala C

consumo FIM

AP B

COM MAP N-BIO

SENSOR DE CONTADOR AAP BAIXO

ACPP ACMOA RADAR NORMA

Distância do radar B

Defesa EN muito alta, tudo Equipado com funções adicionais. de peso O peso é a única desvantagem.

CATEGORIA T

HD-12-RADAR

72600C

Pesado A

EN Defesa consumida ENB

Bullet Defense E

AP C

COM MAPA

MID A&P

CONTADOR SENSOR

ACMGA RADAR PADRÃO MASCULINO

radar Distância S

Versão aprimorada do HD-06-RADAR. munição real *um intervalo é mais longo, mas sua defesa é ainda menor.

CATEGORIA T

HD-HELM

63200C

peso S

PT Defesa C

Defesa de bala B

Consumo EN E

AP C

COM MAPA

ALTO ALP

PADRÃO DE RADAR ACMOA

Distância do radar B

função de radar, função de mapeamento, Todas as defesas estão em alto nível. Consumir muito EN A desvantagem é pequena.

CATEGORIA T

H10

81000C

Pesado C

PT Defesa B

Bullet Defense S

Consumo PT A

APS

COM MAP

AREA BAIXA

ACMOA HADAR

Alcance do radar

Assim como o HD-GRY-NX, esta parte não possui funções adicionais e possui maior poder de defesa. Se você quiser usá-lo, um radar equipado com o ombro é obrigatório.

CATEGORIA T

HD-4004

44100C

peso S

EN Defesa E

Defesa de bala C

Consumo ENC

APD

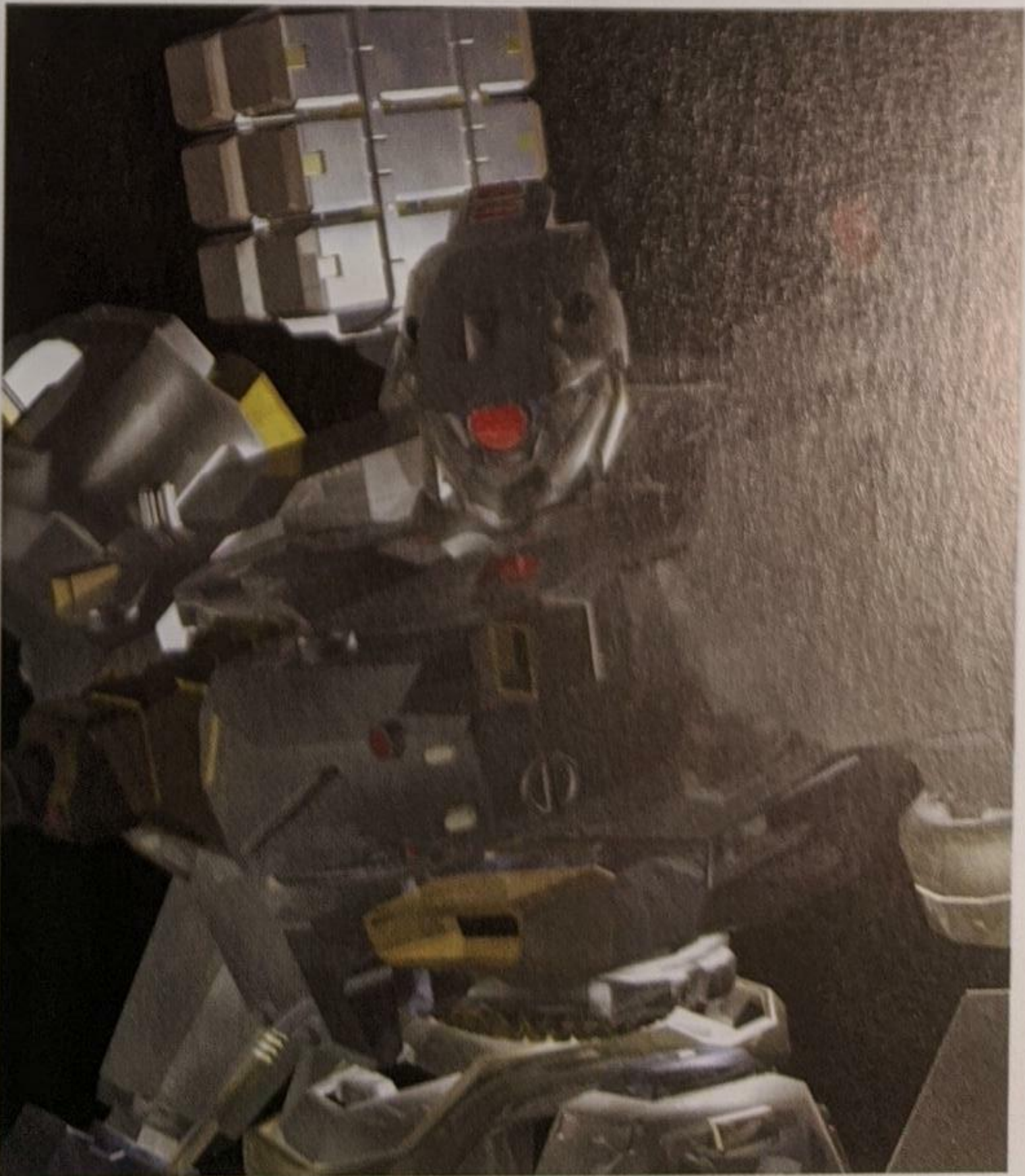
COM HIGH

MAPA N

PADRÃO DE RADAR ACMGA

Distância do radar E

Tipo semelhante de HD-REDEYE, desempenho estável. Você pode usá-los de acordo com sua preferência de aparência.



[ESSENCIAL]

D

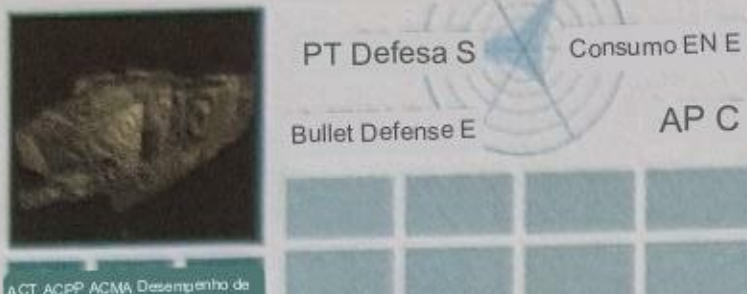
O núcleo é uma parte que afeta o desempenho defensivo, como poder defensivo e desempenho de interceptação. Além disso, preste atenção ao número de slots necessários para equipar peças opcionais.

CATEGORIA

XCL-01

88000 CELE

Peso A.



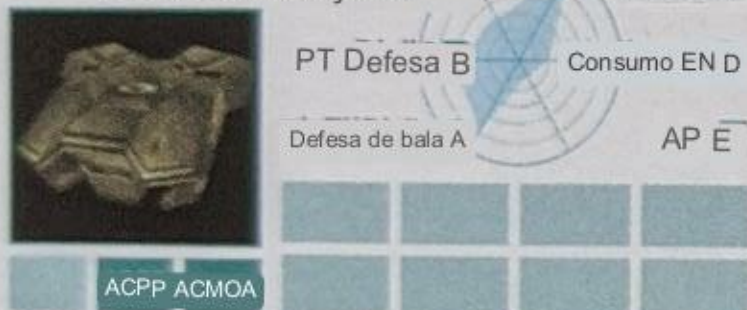
interceptação A Faixa de interceptação S.
Número de slots de opção
A Grande número de slots de opção
Um núcleo leve com excelente desempenho impressionante.
Adequado para fuselagens de bipé leves.

CATEGORIA

XXA-SO

122000C Braço C

Peso S.



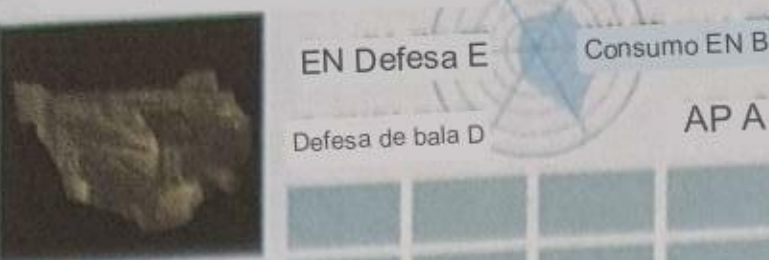
Desempenho de aceitação Alcance de interceptação S. A.
Número de slots de opção
A Grande número de slots de opção
Tanto a munição quanto a defesa estão acima da média. Arrozal
No entanto, AP é o mais baixo.

CATEGORIA

XCA-00

61500C Capacidade máxima de carga do braço D

Peso C.



Desempenho de Uma faixa de aceitação B.
aceitação Número de slots de opção C.
Peças iniciais com desempenho padrão. O ponto fraco é o pequeno número de slots de opção. Adequado para aeronaves quadrúpedes bipés leves.

CATEGORIA

XCH-01

72000 C Carga máxima do braço S

peso E



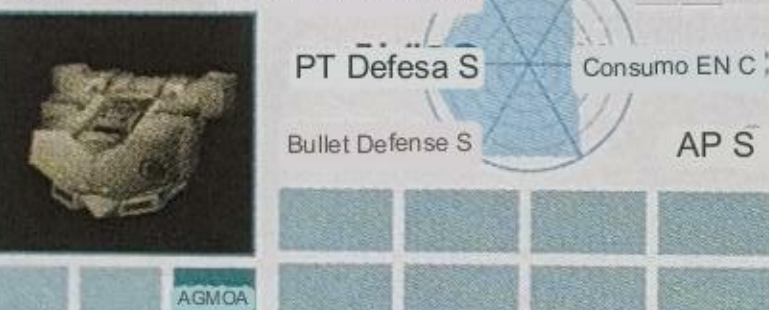
de aceitação A. Faixa de aceitação D.
Número de slots de opção B.
Um núcleo pesado que possui o AP mais alto. braço
Braço pesado com alta capacidade de carga máxima
Você também pode equipar armaduras e armas pesadas.

CATEGORIA

XXL-DO

115000 C Carga máxima no braço A

Peso A



Desempenho de aceitação E Faixa de aceitação E.
Número de slots de opção E.
O poder defensivo é perfeito. Mas o
Menos slots de opção ou
É uma peça difícil de usar.

BRAÇOS

As partes do braço são partes do núcleo e das pernas
Defesa da fuselagem, se não tanto
relacionado ao poder. Outras Partes
compensar as deficiências ou aumentar os pontos fortes de
Ajuste com cuidado.

CATEGORIA

AN-201

15300C

Peso S



Peças iniciais do braço do equipamento.
Peso leve, mas baixo AP e defesa.
Não há razão para continuar usando.

CATEGORIA

AN-D-7001

23000C

peso B



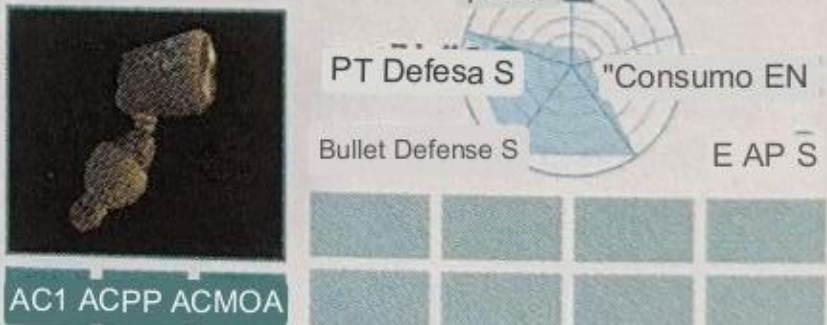
Preço baixo e excelente proteção EN. No entanto,
desvantagens como grande quantidade de consumo de EN e
baixo controle à prova de balas também são perceptíveis.

CATEGORIA

ANKS-1A46J

42100C

peso E



Muito pesado, mas defensivamente perfeito. Devido
à forma saliente dos ombros, alguns equipamentos
de ombro não podem ser equipados.

CATEGORIA

AN-25

28400C

Peso S



Possui leveza e alto AP, mas sua
defesa é o nível mais baixo. Adequado
para reduzir o peso da aeronave.

CATEGORIA

AN-101

19000C

Peso A



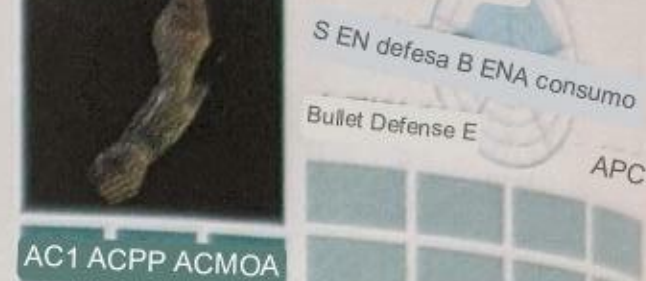
Um produto irmão do AN-201. Embora o poder
defensivo tenha aumentado um pouco, ainda é
O desempenho é insatisfatório.

CATEGORIA

AN-K1L

49000C

Pesado



Peso leve, mas alta defesa AP e EN
cai na categoria. Para aeronaves leves
As peças que você deseja equipar.

CATEGORIA

AN-3001

39500C

Peso C



Principal Defesa PA, real
de alto nível. Como uma peça de braço pesado
Também é atraente que seja relativamente leve.

CATEGORIA

AN-863-B

34000C

Peso D



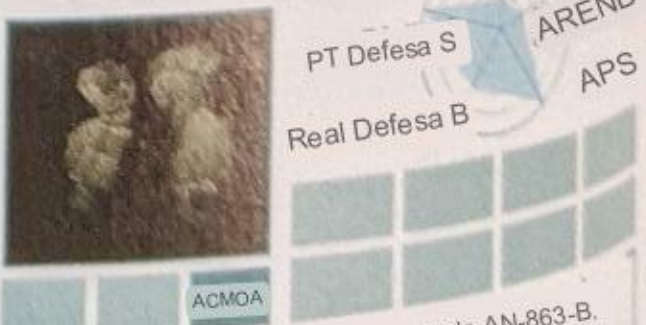
Uma rodada de desempenho do ANKS-1A46J
menores. É um pouco mais leve,
por isso é mais fácil de manusear.

CATEGORIA

AN-891-S

54200C

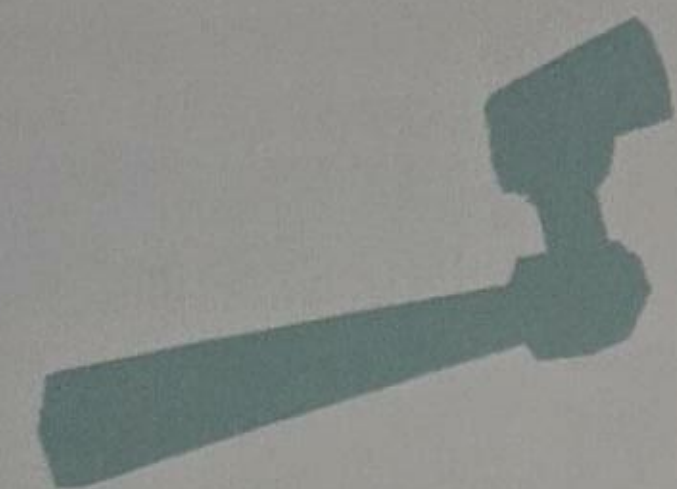
Peso D



Versão de proteção EN aprimorada de AN-863-B.
Ficou um pouco mais pesado, mas o AP também
aumentou, e o balanceamento geral está bom.



"ARMAS DE ARMAS



Muitos braços de armas têm alto poder de ataque, mas todos têm 0 para defesa de bala e defesa EN. Levando em consideração esse risco, quero criar uma configuração de máquina que não perca o equilíbrio entre ataque e defesa.

CATEGORIA TAW- METRALHADORA

MG25/2

54500C

gama E. Peso C.

Munição S. Consumo EN S

poder ofensivo E

AP Es

VISÃO SP SÓLIDA

AC1 ACPP ACMGA

preço unitário E. EG Defense E.

de defesa real S Max Lock número D

intervalo de tiro S.

O poder de ataque de um tiro é baixo, mas como quatro tiros são disparados simultaneamente e os intervalos entre os tiros são curtos, você pode esperar grandes danos.

CATEGORIA T. METRALHADORA

AW-GT2000

48600C Faixa E

Peso D

Munição A. Consumo EN S

Poder de ataque E

AP B

VISÃO SP SÓLIDA

AC1 ACPP ACMGA

Defesa real E. EG defesa S E.

彈単価 Número máximo de bloqueios D

intervalo de tiro S.

Comparado com o AW-MG25/2, o poder de ataque de um tiro é aproximadamente o dobro do AW-MG25/2, mas como ele dispara dois tiros ao mesmo tempo, seu desempenho geral é quase igual.

CATEGORIA T. CANHÃO

AW-RF105

77600C Faixa D

Peso D.

Munição D. Consumo EN S

poder de ataque c. AP A

VISÃO SP SÓLIDO

AC1 ACPP ACMOA

defesa de bala E. defesa EG

彈単価 Número máximo de fechaduras D

intervalo de tiro B.

Tem o mesmo poder de ataque de um lançador de granadas. No entanto, devido à sua baixa velocidade de bala, é difícil de acertar.

CATEGORIA T. MÍSSEIS DUPLOS

AW-30/3

56400C Faixa E

Peso S.

munição E. Consumo EN C

poder ofensivo D

AP E

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

Real defesa E. defesa EG EB

彈単価 A. Número máximo de fechaduras

intervalo de tiro A.

Dispara até 6 mísseis simultaneamente. Se você quiser usá-lo, use-o em conjunto com o equipamento de ombro para evitar ficar sem balas.

CATEGORIA T. CANHÃO

AW-RF120

67200C

Gama D. Peso E

munição E. Consumo EN S

ATKB APS

SIGHT ND SÓLIDO

AC1 ACPP ACMOA

defesa real E. EG Defense Número

彈単価 BCE Max Lock

intervalo de disparo

Tem uma potência ainda maior do ataque que o AW-RF105. Como a velocidade da bala é lenta, é eficaz atirar à queima-roupa.

CATEGORIA T. MÍSSEIS DUPLOS

AW-S60/2

gama 66600C

Distância E. Peso

Munição D. Consumo EN C

poder de ataque D. AP E

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

Defesa de bala E. EG Defesa A

彈単価 Número máximo de fechaduras C

intervalo de disparo A.

Uma versão aprimorada do AW-30/3. O número máximo de tiros foi reduzido para 4, mas pode-se dizer que é mais adequado para combates de longa duração.

CATEGORIA T. CAMINHÃO DE LASER

AW-XC5500L

83600C Faixa B

Peso E

munição E. Consumo EN E

Ataque D APD

VISÃO ENERGIA ND

AC1 ACPP ACMA

defesa real E. EG Defense E

彈単価 B. Max Lock número D

intervalo de tiro B.

Canhão laser de longo alcance. disparando O consumo de tempo EN é alto, então Booth difícil de usar durante o teste.

CATEGORIA TAW- CANHÃO DE PLASMA

XC65

98500C Faixa E

Peso E

munição E. Consumo EN E

poder de ataque B. AP E

ENERGIA DE VISÃO ND

AC1 ACPP ACMOA

defesa real E. defesa EG E

彈単価 máximo número de fechaduras D

intervalo de disparo A.

Tem cerca de duas vezes a potência do AW-XC5500 e causa uma explosão após o impacto. Consome muito EN na hora do disparo, e o limite é de 3 disparos consecutivos.

CATEGORIA T. CANHÃO DUPLO

AW-DC/2

L 188500C

S. peso E

munição E. Consumo PT A

Poderes de APD

ataque VISÃO SÓLIDA SP

ACPP ACMOA

defesa de bala E. EG Defense

彈単価 E. E Max Lock número D

intervalo de tiro E.

Tem o maior poder de ataque e alcance. O intervalo de disparo é muito longo e, se você puder evitá-lo, haverá uma grande abertura.

CATEGORIA TAW- CANHÃO

R/4

126300C

Gama E. Peso E

munição C. Consumo EN A

poder de ataque D. AP S

VISÃO SÓLIDA

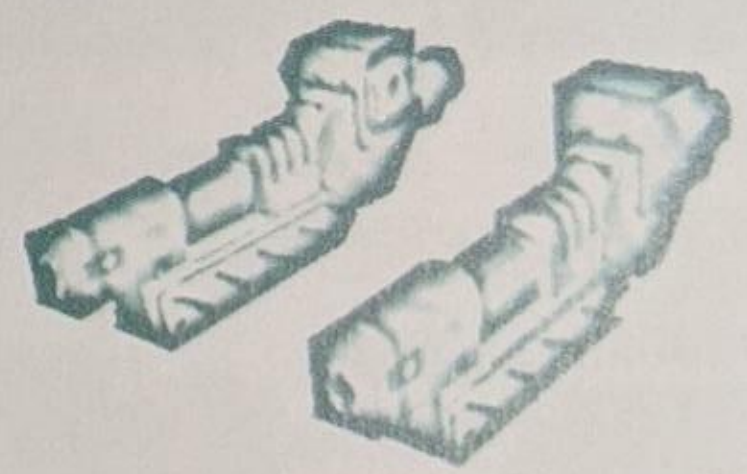
ACMDA

defesa de bala E. defesa EEG E

彈単価 A. bloqueio máximo número D

intervalo de tiro B.

A superfície de ataque é medíocre. No entanto, como seu AP é muito alto, compensa em parte o lado defensivo, que é o ponto fraco de seu braço de arma.



ARMORED CORE ONLINE FUNCIONA [ARMORED CORE OFFICIAL SITE]

<http://www.armoredcore.net/top/>

Todas as informações do produto da série "Armored Core" de Os sites oficiais cobertos pela série estão crescendo e se proliferando a cada dia, fornecendo serviços de informação relacionados às obras. Principalmente, você pode desfrutar de registros de trabalho de todos os títulos lançados até agora, downloads de papéis de parede e coleções de cenas famosas. Entre eles

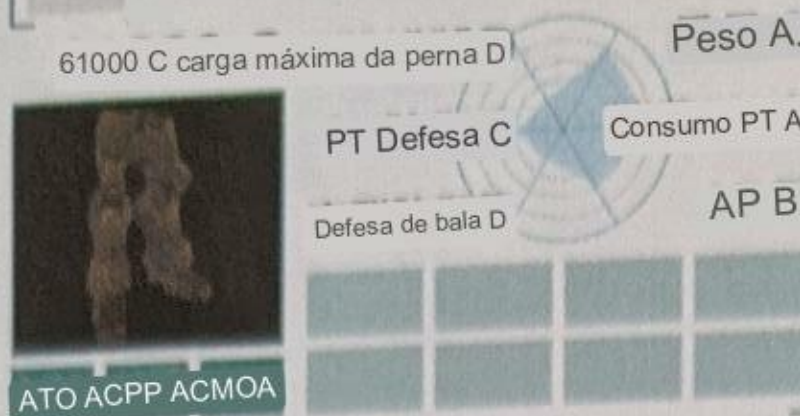
Curiosamente, além do diálogo entre Ryosuke Takahashi e Toshifumi Nabeshima, que foi gravado para comemorar o lançamento de ACLR, também há papéis de parede e calendários com vídeos de entrevistas e coleções de vídeos promocionais e renderizações ainda mais detalhadas com a equipe de desenvolvimento do Armored Core. . Em particular, desde o PS2, todos os sites oficiais de cada título são preservados em sua totalidade e, ao clicar no logotipo de uma obra, você também pode aprender sobre produtos relacionados e serviços de download criados no momento do lançamento, tornando-o um arquivo valioso. .

"PERNAS

Não seria exagero dizer que as pernas são as partes mais importantes que determinam a direção da aeronave como um todo.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

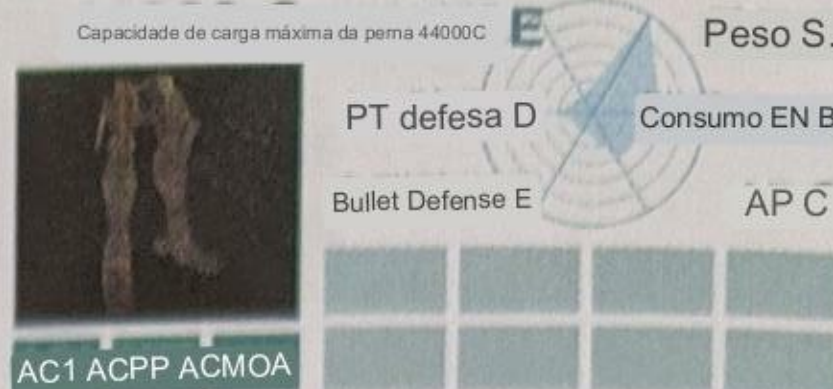
LN-1001L



Desempenho de mobilidade C
Estabilidade Velocidade de giro C Consumo em espera EN S
Versão de baixo custo do LN-1001B. um geral
É um desempenho abaixo da classificação, então saia do seu caminho
Não vejo razão para usá-lo.

CATEGORIA

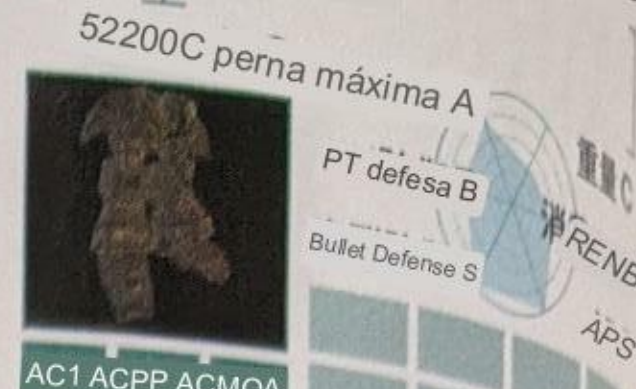
LN-SSVT



Desempenho do movimento S Estabilidade E.
velocidade de rotação B Consumo Em Espera EN S
Excelente desempenho de movimento, mas capacidade de carga
Há também muitos pontos fracos, como estabilidade. usar
Será difícil de fazer.

CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES

LN-3001



Desempenho de movimento E-estabilidade
velocidade de rotação D Consumo em standby PT
Peso pesado com alta defesa. 精緻
Aproveitando o grande número de 低劣
Quero escolher um equipamento que possa compensar

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

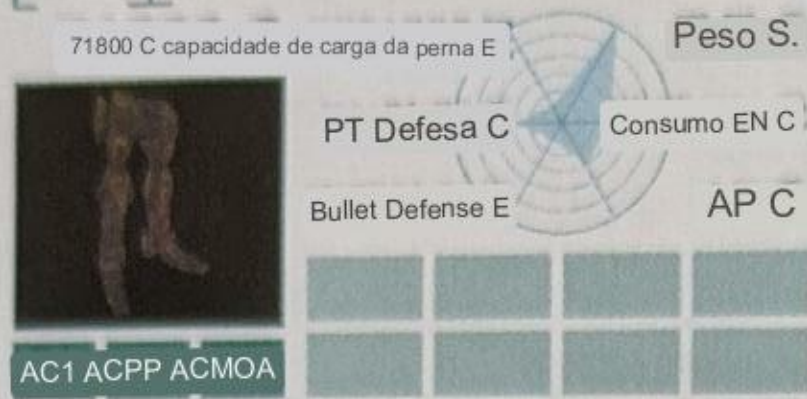
LN-1001-PX-0



Desempenho de movimento C-estabilidade E.
velocidade de rotação B Consumo Em Espera EN S
Poder defensivo com as pernas do equipamento inicial
está abaixo da média. Peso leve e baixo consumo de EN
Não há nada para ver além do nada.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

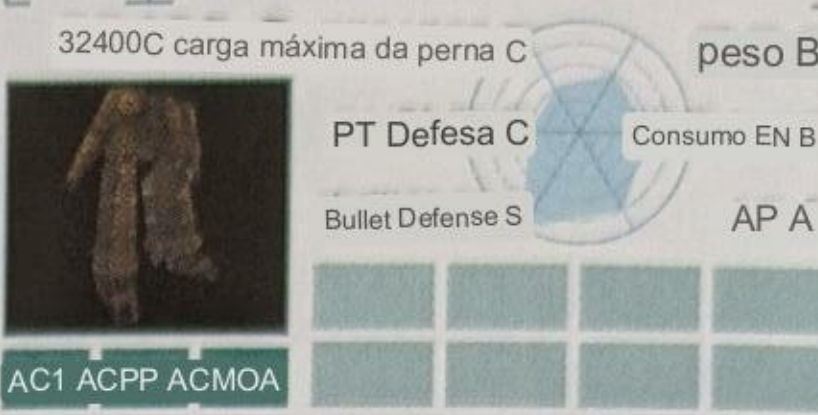
LN-501



Desempenho de movimento S estabilidade E.
velocidade de rotação B Consumo em Espera EN A
Possui o maior desempenho de movimento entre os bipés.
Se você usá-lo, aproveite suas fraquezas defensivas.
Precisamos de táticas que compensem com mobilidade.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

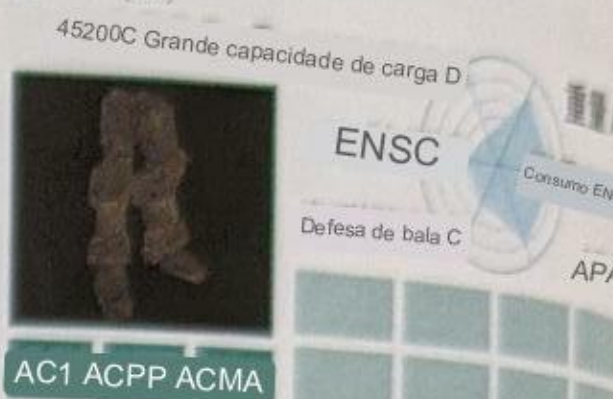
LN-SSVR



Desempenho do movimento E Estabilidade C.
Velocidade de giro C Consumo em espera EN A
Tem desempenho entre a classe média e a classe dos pesados.
Um. Além da alta defesa de bala, a comparação
Outra característica é que é relativamente barato.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

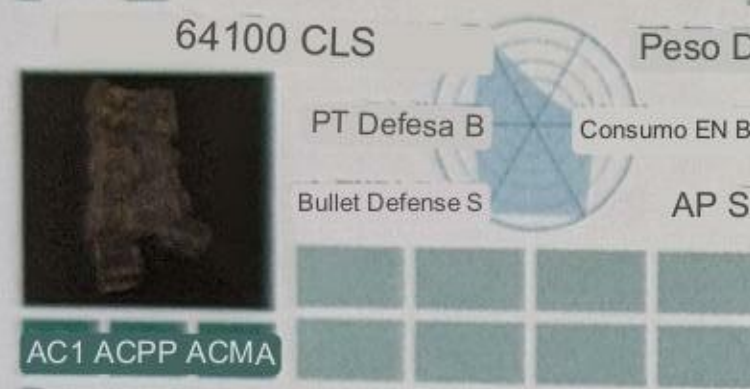
LN-1001B



Desempenho de movimento C Estabilidade
velocidade de rotação C Consumo Em Espera ENS
A capacidade de carga é insatisfatória, mas fora isso
tem desempenho estável. Médio
Excelente para as pernas.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

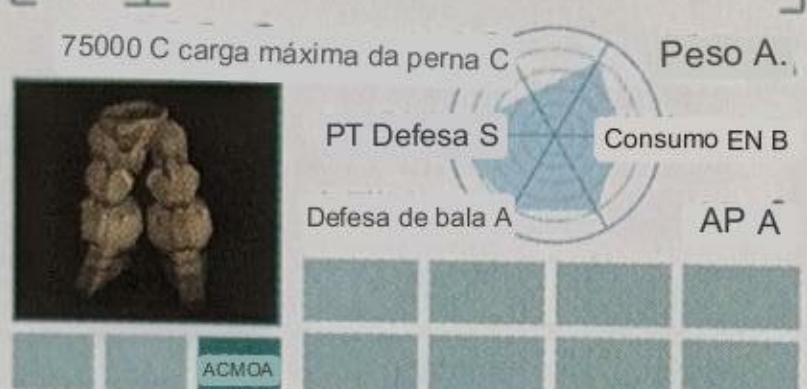
LN-3001C



Desempenho de movimento E-estabilidade B.
velocidade de rotação D Consumo em Espera PT A
Fortalecer ainda mais o poder de defesa do LN-3001
peças. Mobilidade fraca, mas pesada
Você pode configurar o corpo do equipamento.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

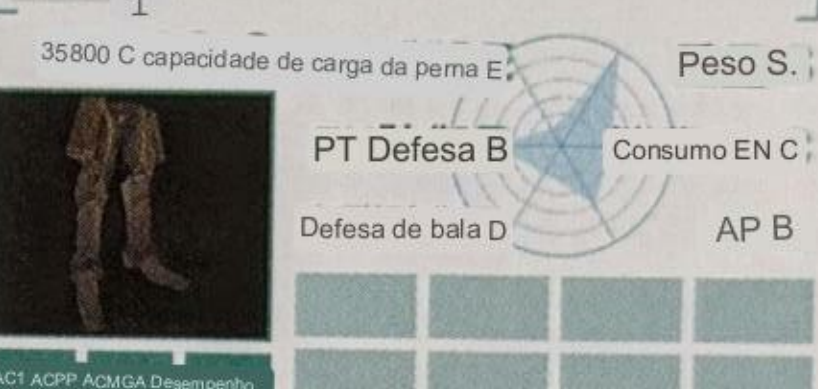
LN-S3



Desempenho de movimento E-estabilidade D.
velocidade de rotação D Consumo em Espera PT A
Peso médio com AP e defesa pesados
Uma parte com poder. No entanto,
O desempenho dinâmico é o nível mais baixo.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-502



Desempenho de movimento C-estabilidade E.
velocidade de rotação B Consumo em Espera EN A
LN-501 com blindagem adicional.
O ponto fraco é a defesa, o ponto forte é o desempenho do movimento e
Também é mediano.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

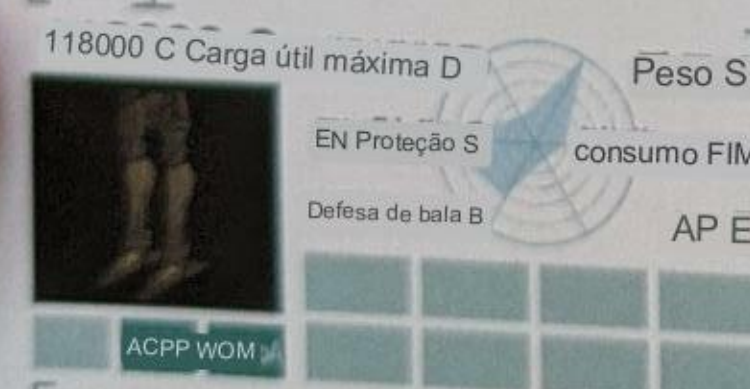
LN-D-8000R



Desempenho do movimento C Estabilidade
velocidade de rotação C Consumo Standby EN B
Grande capacidade de carga para um bipé de peso médio
estômago. Altas defesas EN e outro sexo
Noh também é uma parte estável da obra-prima.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

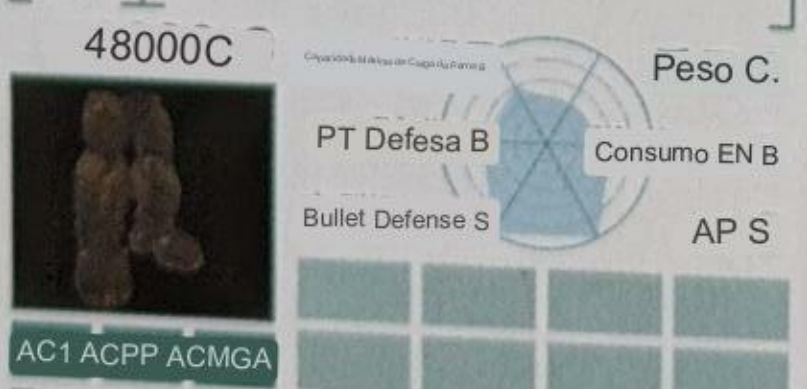
LN-2KZ-SP



Desempenho do movimento A Estabilidade B.
velocidade de rotação B Consumo Em Espera EN S
Mantendo o desempenho de movimento da classe leve,
Foi obtida uma capacidade de carga equivalente à de uma classe de pesos pesados, muito
O único ponto fraco é o AP baixo na borda.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

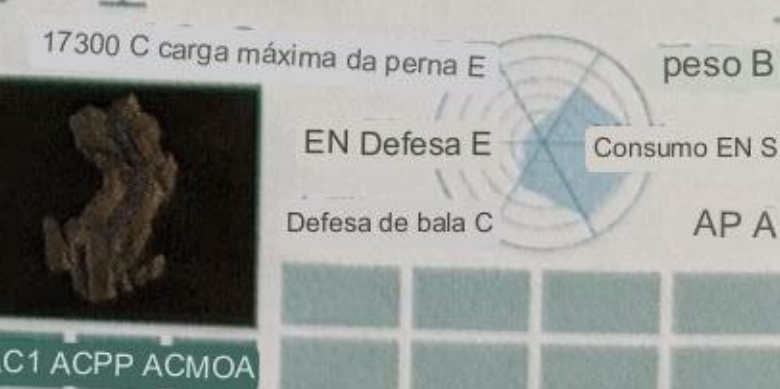
LNKS-1B46J



Desempenho do movimento E Estabilidade A
Velocidade de giro C Consumo em espera EN A
Melhor desempenho do que LN-SSVR
ter Porque a capacidade de carga é grande, aqui
é a parte mais fácil de usar.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LB-4400



Desempenho do movimento C Estabilidade C.
Velocidade de giro A Consumo em espera EN S
Excelente para velocidade de giro da perna da articulação reversa de peso médio
e tem manobrabilidade leve. Capacidade de carga
A dificuldade é a falta de

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

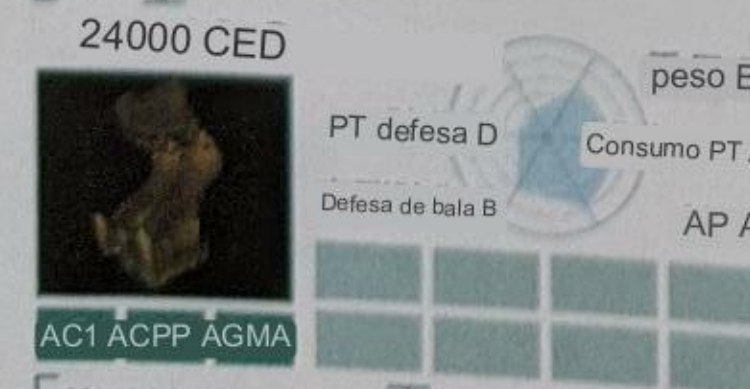
LB-4401



Desempenho de movimento C Estabilidade
velocidade de rotação A Consumo em espera PT
Relação, que é uma característica das juntas inversas
Bem, alto AP e capacidade de carga são atraentes.
Posso desempenhar um papel ativo em várias cenas.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

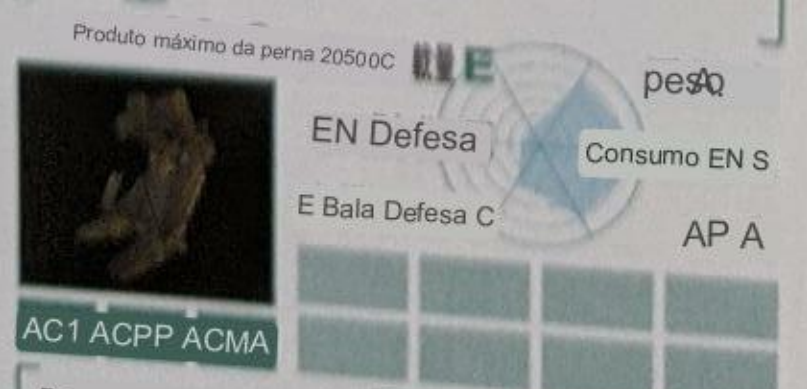
LB-4303



Desempenho de movimento C Estabilidade C
velocidade de rotação S Consumo Em Espera EN S
Estabilidade e velocidade de giro acima da média
No entanto, não é uma vantagem suficiente para forçá-lo.
estômago. Não vai sair muito.

CATEGORIA PERNAS DE JUNTA INVERSA

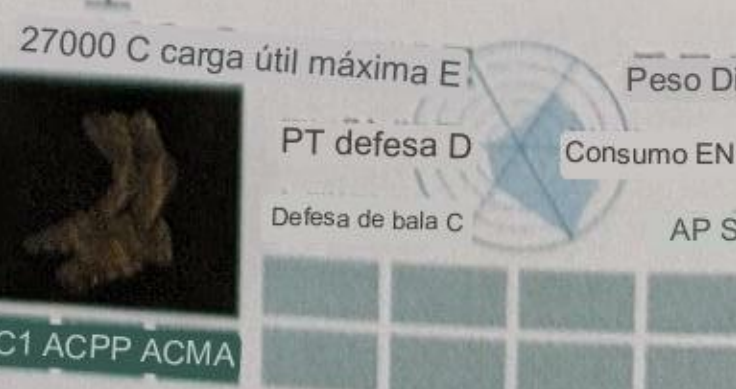
LB-1000-P



Desempenho do movimento C Estabilidade C.
Velocidade de giro S Consumo em espera EN S
A velocidade de giro é a mais rápida entre todas as pernas, mas,
Como a carga útil é bastante pequena, o armamento
as opções são limitadas.

CATEGORIA PERNAS DE JUNTA INVERSA

LBKS-2B45A



Desempenho do movimento B Estabilidade D.
Velocidade de giro S Consumo em espera EN S
Maior desempenho de movimento entre as articulações reversas
estômago. Adicione velocidade de giro ao bipé leve.
Pode-se dizer que o desempenho é semelhante.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LB-H230



Desempenho de movimento C Estabilidade
velocidade de rotação A Consumo em espera PT
AP e carga útil comparável a bipés pesados
tem quantidade. Além disso, mobilidade e
É uma excelente peça com excelente velocidade de rotação.

ARENA AMADORA DE NÚCLEO BLINDADO

"Suporte ativo para o AC Combat Tournament"

A série "Armored Core" fornece suporte para torneios de batalha para os usuários. Certificados oficiais, medalhas e placas são concedidos aos vencedores e vice-campeões. É realmente uma honra que qualquer pessoa que satisfaça os regulamentos possa realizar uma competição e provar sua habilidade Uma arena de batalha para THE BEST RAVEN, com dois tipos de certificados, medalhas e placas preparadas para



cada título alvo, e duplo realizadas ao mesmo tempo. Apontando para a Coroa Dupla É possível. Coluna



CAPÍTULO 1 LISTA DE PEÇAS

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4

capítulo 5

CATEGORIA

LF-205-SF

42600C perna máxima E

PT Defesa A

Bullet Defense E

Consumo EN C

AP C

AC1

ACPP

ACMA

Desempenho de movimento

velocidade de rotação

S estabilidade

B Standby Consumo FIM

E.

Ele apresenta o desempenho de movimento de classe mais alto, morte

No entanto, sua capacidade de carga e estabilidade são inferiores,

tornando-o inadequado para batalhas de longo prazo.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

TLFH- X3

56000C Capacidade de carga máxima da perna E

EN Proteção B

Bullet Defense E

consumo FIM

AP B

AC1

ACPP

ACMGA

Desempenho de movimento

velocidade de rotação

A. Estabilidade

D Consumo Standby PT C

E.

Melhorou a quantidade de consumo de EN durante o modo de espera

quatro pernas. Minha Compatibilidade com armas

energia está um pouco melhor.

CATEGORIA

LF-DEX-1

69000C capacidade máxima de carga D

PT Defesa C

Defesa de bala D

Consumo EN E

AP B

AC1

ACPP

ACMA

Desempenho de movimento

velocidade de rotação

B. Estabilidade

B Consumo Standby EN C

E.

Uma peça que você deseja usar em combinação com equipamentos

de ombro do tipo Cannon, aproveitando sua capacidade

de carga bastante grande para um quadrúpede.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF-TR-0

92000 C carga máxima da perna D

PT Defesa A

Defesa de bala C

consumo FIM

APD

ACMCA

Desempenho de movimento

velocidade de rotação

S estabilidade

Velocidade de giro C Consumo em espera EN D

E.

Tem o melhor desempenho de movimento e

uma grande capacidade de carga. AP é muito baixo,

então como evitar ataques é importante.

CATEGORIA

LFH-X5X

82000C Capacidade máxima de carga C

PT Defesa S

Bullet Defense E

ENE consumido

AP B

AC1

ACPP

ACMA

Desempenho de movimento

velocidade de rotação

S. Estabilidade

D. Consumo em espera EN E

E.

Como quadrúpede, está na categoria de AP alto.

Como consome muito EN, você deve equipá-

lo principalmente com armas de munição real.

CATEGORIA

LC-MOS18

16000 C Máx.

PT Defesa C

Bullet Defense S

Consumo EN S

APS

AC1

ACPP

ACMA

Desempenho de movimento

velocidade de rotação

E. Estabilidade

Velocidade de giro E Consumo em espera EN S

S.

A capacidade de carga é a maior entre todas as pernas. Defensivamente

perfeito, mas o desempenho do movimento é o pior. Adequado para

aeronaves que sobrecarregam com poder de fogo sem se esquivar.

CATEGORIA

LC-UKI60T

25500C

PT Defesa C

Defesa de bala A

Consumo EN S

APS

AC1

ACPP

ACMCA

Desempenho de movimento

velocidade de rotação

E Estabilidade

E Consumo Em Espera ENS

A.

O desempenho de transferência é um pouco menor que o LC-MOS18.

grau de ternura. LC-MOS18 de qualquer maneira

É melhor utilizar a capacidade de carga do

CATEGORIA

LC-HTP-AAA

38500C

PT defesa B

Defesa de bala B

Consumo EN C

AP S

AC1

ACPP

ACMOA

Desempenho de movimento

velocidade de giro

C. Estabilidade

B Consumo em espera EN D

E.

Um tanque flutuante com desempenho próximo ao de um quadrúpede.

Sou muito particular sobre AP e poder de defesa

Caso contrário, LFH-X5X é mais seguro.

CATEGORIA

MOS4545T

Capacidade máxima de carga da perna 50000C

PT Defesa A

Bullet Defense S

Consumo EN C

APS

AC1

ACPP

ACMCA

Desempenho de movimento

velocidade de giro

D Estabilidade

C. Consumo em espera EN B

S

Melhor AP e defesa de bala de todos

orgulhoso de Se você construir uma fuselagem pesada

Pode-se dizer que é a parte mais poderosa.

CATEGORIA

HTP-H5

64000 C Carga útil máxima C

PT proteção A

Real Defesa B

consumo FIM

AP S

ACMA

Desempenho de movimento

versão aprimorada

C-estabilidade

C Consumo em espera EN D

E.

da velocidade de giro LC-HTP-AAA. O desempenho

geral foi melhorado e você pode usá-lo como se fosse

um quadrúpede com grande capacidade de carga.

"IMPULSIONADOR SO

A escolha do booster está diretamente ligada à mobilidade da aeronave. Vamos considerar se devemos enfatizar a potência instantânea ou a potência sustentada, juntamente com o gerador. Além disso, não pode ser equipado em pernas do tipo tanque.

CATEGORIA

B-T001

34000C



ACT ACPP ACMA

Leve e eficiente de usar. Isso é suficiente para uma aeronave leve. Há uma ligeira falta de potência na categoria dos pesos pesados.

CATEGORIA

B-T2

31500C



AC1 ACPP ACMA

A saída é média, mas a eficiência de uso é muito alta. Para Equipado em uma aeronave leve, durará muito tempo. O voo no tempo torna-se possível.

CATEGORIA

B-P351

25500C



AC1 ACPP ACMA

Potência alta, mas consumo durante o boost PT Existem muitos. grande capacidade Eu quero usá-lo junto com um gerador.

CATEGORIA

B-VR-33

48500C



AC1 ACPP ACMA

Aumente enquanto mantém alta produção Peças com consumo reduzido de EN. No geral, é mais fácil de usar do que o B-P351.

CATEGORIA

HP25

52500C



ACPP ACMGA

Menor consumo EN na saída, boost. Energia em uma aeronave leve Você pode usá-lo se equipar uma arma.

CATEGORIA

B-PT000

62500C



ACMOA

Tem a máxima potência de saída e consumo EN no boost. Mesmo aeronaves pesadas podem desenvolver guerra de alta mobilidade.

"FCS,

O FCS altera o alcance da arma e o tamanho e a forma de mira. Quero ter em mente ao escolher um FCS compatível com a arma que equipei.

CATEGORIA

COMDEX-C7

11100C



AC1 ACPP ACMOA

Equipamento inicial FC S com mira padrão. Porque o tempo de bloqueio é longo, Não é adequado para uso com mísseis.

CATEGORIA

COMDEX-GO

22500C



AC1 ACPP ACMOA

Versão aprimorada do COMDEX-C7 com menor tempo de bloqueio. Não há outras vantagens pendentes.

CATEGORIA

COMDEX-G8

16400C



AC1 ACPP ACMOA

Devido ao longo tempo de bloqueio, o número máximo de bloqueios não pode ser totalmente utilizado. É apenas uma parte.

CATEGORIA

QX-21

20300C



AC1 ACPP ACMOA

O tempo de bloqueio é curto, o alcance Como é encurtado e a visão é ampliada, é adequado para armas da série Masingun.

CATEGORIA

AF

35700C



ACT ACPP ACMCA

Uma versão aprimorada do QX-21, número máximo de fechaduras Como está aumentando, dois mísseis seguidos É bom usá-lo junto com _ru.

CATEGORIA

TRYX-BOXER

48100C



AC1 ACPP ACMOA

FCS que toma a forma do local verticalmente longa. Céu É forte contra inimigos no meio, mas a velocidade de giro da aeronave também é necessária para destacar seu desempenho.

CATEGORIA

TRYX-QUAD

63000C



AC1 ACPP ACMOA

Torne a forma do site horizontal. Maior número de click-on, ataque de míssil É uma peça adequada para

CATEGORIA

QX-9009

96000C



AC1 ACPP ACMGA

Reduz a mira e aumenta o alcance da arma. Um rifle sniper é a melhor combinação.

CATEGORIA

FBMB-18X

108000C



ACPP ACMGA

Tempo de bloqueio muito curto. O site é do tipo de curto alcance, adequado para táticas que disparam vários mísseis de perto.

CATEGORIA

RATOR

129000C



ACPP ACMOA

Depois do FBMB-18X, Hora do Rock curto. Compatível com sites de longa distância Vamos usar _feios mísseis grandes juntos

CATEGORIA

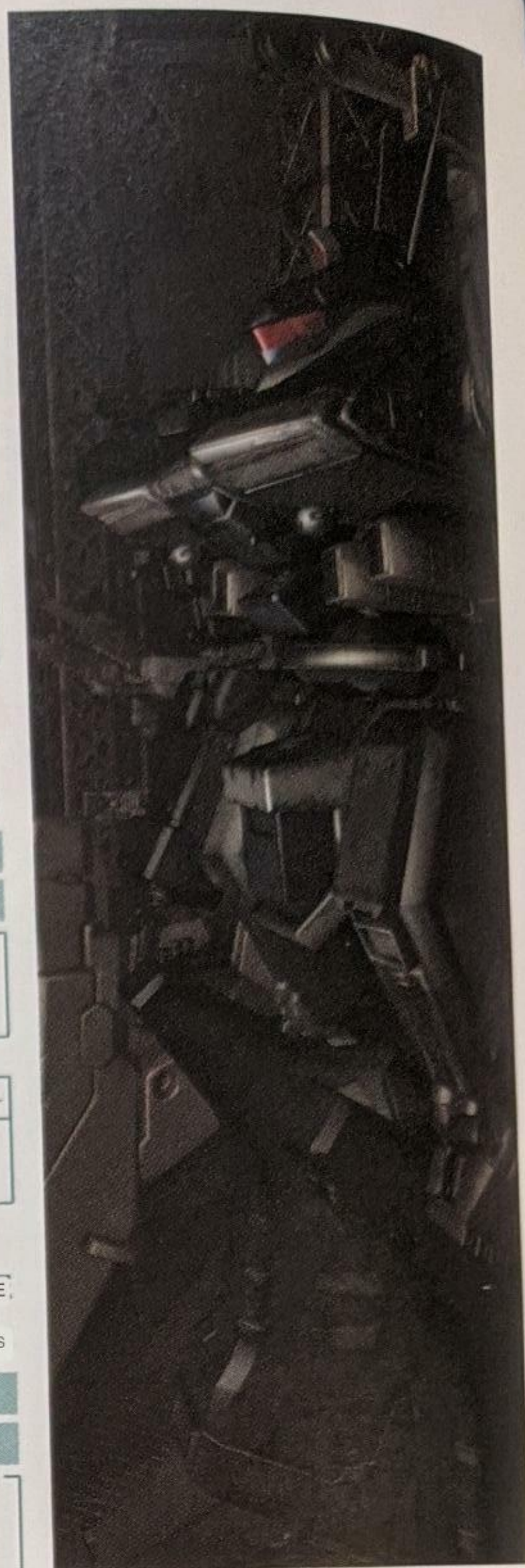
P/CVT

96000C



ACMOA

O tempo de bloqueio é o mesmo do RATOR. Ao usar armas de curto a médio alcance Vamos combinar com Hara.



ARMORED CORE EXTRA WORKS

1 "Armored Core Mobile Mission"

campo de batalha no celular

Mesmo que você queira ajustar cuidadosamente sua máquina "Armored Core" favorita, provavelmente há muitas pessoas que estão muito ocupadas com o trabalho para gastar tempo e esforço de forma satisfatória. No entanto, esta "Missão Móvel Armored Core" instalou o AC no telefone celular, tornando possível carregá-lo sempre. Durante a pausa para o almoço ou enquanto espera pelo trem, você pode mergulhar no mundo do "Armored Core", onde você pode sentir o cheiro 多 da fumaça do ferro e da pólvora. Pode-se dizer que o sistema básico para a montagem de células Kodawari é um "núcleo" indispensável. " para a série AC. Mesmo que este trabalho seja organizado de forma compacta, ele não perde essas funções de personalização. E pela primeira vez na série, adotamos uma tela de visualização superior para facilitar a reprodução em telefones celulares. Como se você estivesse olhando para o chão de cima, você pode seguir a aeronave do seu rival com os olhos e batalhar intuitivamente com controles simples. fuselagem

São mais de 30 tipos de peças e armas no total, todas exibidas em 3D. Se você alterar as peças que equipa, poderá alterar a aparência de sua máquina favorita e usar a função de visualizador para visualizá-la de qualquer ângulo, 360 graus. Ganhe prêmios em dinheiro completando missões uma após a outra, compre novas peças e divirta-se mexendo na aeronave enquanto se preocupa se deve priorizar a frieza ou o poder de combate. Como um mercenário sobrevivente na sociedade moderna, gostaria de polir a amada máquina em meu celular que compartilha o destino do campo de batalha.

MISSÃO MÓVEL

NÚCLEO BLINDADO



Batalha na tela de cima para baixo expandir.



Você pode apreciar sua máquina favorita no modo visualizador. Eu também quero focar na coloração.

"Armored Core Mobile Mission" Aplicativo
compatível com EZWeb BREW2.1 ou posterior
Aplicativo compatível com Vodafone 256K
1 download ¥525

GERADOR

Os geradores estão intimamente relacionados ao uso de boosters e armas de energia. Vamos equipar um com saída EN e capacidade de capacitor compatível com o equipamento da aeronave.

CATEGORIA

GPS-WVA

19500C



AC1 ACPP ACMCA

Gerador de equipamento inicial. Embora seja leve, tanto a saída EN quanto a capacidade do capacitor são baixas, tornando-o impraticável.

Peso A

EN saída E

Capacitância E

CATEGORIA

GPS-V6



AC1 ACPP ACMA

Melhorou a capacidade do capacitor do GPS-VVA. Como a saída é a mesma, as armas de energia são difíceis de equipar.

peso B

EN saída E

Capacidade do capacitor B

CATEGORIA

GRD-RX5

23300C



AC1 ACPP ACMOA

O ponto mais leve é atraente. A capacidade do capacitor é média, por isso é adequado para combinação com uma fuselagem leve.

Peso S

EN saída E

Capacitância C

CATEGORIA

RX6T

27800C



AC1 ACPP ACMOA

Versão de saída aprimorada do GRD-RX5. Posso de alguma forma usar armas de energia, mas estou preocupado com a capacidade do capacitor.

Peso S

EN saída E

Capacitância D

CATEGORIA

GRD-RX7

38700C



AC1 ACPP ACMDA

Melhorou ainda mais a saída do GRD-RX6. No entanto, a capacidade do capacitor é pequena e o desempenho carece de um fator decisivo.

Peso A

PT saída C

Capacidade do capacitor E

CATEGORIA

GBG-10000

43500C



ATO ACPP ACMOA

Tem a saída EN máxima e, se equipada com isso, não falta saída. Por outro lado, a capacidade do capacitor é bastante baixa.

peso B

PT saída S

Capacitância D

CATEGORIA

XR

56000C



AC1 ACPP ACMOA

Alta saída e grande capacidade do capacitor. Se você deseja equipar uma aeronave de classe leve-média, este gerador é a escolha certa.

Peso C

SAÍDA EN B

Capacidade do capacitor A

CATEGORIA

GBX-TL

38000C



ACPP ACMOA Tair

especial com altíssima capacidade de emergência. Ipu. muito pesado, pernas de tanque. Você não pode equipar mais nada.

peso E

EN saída

A Capacitância S

CATEGORIA

GBX-XL

139000C



ACPP ACMOA

O maior capacidade do capacitor e , alto. Caracterizado pela força. É bastante pesado, por isso é uma peça adequada para uma aeronave de classe pesada.

Peso D

Saída EN B

Capacidade do capacitor S

UNIDADE TRASEIRA (ARMA)

As armas de ombro são, em média, mais poderosas do que as armas de braço. Também bipé e pernas articuladas invertidas, armas de canhão

Requer "Stance" ao atirar

CATEGORIA T. **PEQUENO míssil**

WM-S60/6

38100C intervalo de disparo A **Peso A.**

Gama D. **Consumo EN B**

Munição **Poder de ataque D**

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

preço unitário **S.** Número máximo de fechaduras S

Consumo EN ao disparar

É uma versão aprimorada do WM-S60/4 e pode disparar até 6 disparos consecutivos. No entanto, é extremamente difícil travar seis vezes.

CATEGORIA T. **MÍSSIL**

WM-MVG404

31000C intervalo de disparo A **Peso A.**

gama C. **Consumo EN A**

Capacidade de munição E **poder de ataque c.**

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Um míssil de tamanho médio com cerca de duas vezes a **mas** ru potência de um míssil pequeno. Por ser um tiro único, deslize é mais adequado para contenção do que uma multa.

CATEGORIA T. **CATEGORIA DE MÍSSEIS**

WM-MVG802

44000C intervalo de disparo A **peso B**

gama C. **Consumo PT A**

Capacidade de munição E **poder de ataque c.**

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 **S.** máximo número de fechaduras C

Consumo EN ao disparar

Um míssil de tamanho médio que pode disparar dois tiros consecutivos.

FCS FB com tempo de bloqueio curto

Eu quero combiná-lo com MB-18X etc.

CATEGORIA T. **MÍSSIL GRANDE**

WM-L201

46200C intervalo de disparo A **peso B**

Gama B. **Consumo EN B**

ARENA

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 **S.** Um número máximo de bloqueios D

Consumo EN ao disparar

Um grande míssil que possui quase três vezes o poder de ataque de um míssil de tamanho médio. Como o número de balas é pequeno, o disparo aleatório é proibido.

CATEGORIA T. **MULTI MÍSSEIS**

WM-X201

62250C **Intervalo de disparo A** **Peso B**

Gama B. **Consumo de EN A**

Capacidade de munição E **poder de ataque D.**

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras D.

Consumo EN ao disparar

Um míssil que se divide em quatro após o lançamento. no ar está Eficaz contra inimigos, mas acerta na parede em espaços apertados.

CATEGORIA T. **DISTRIBUIDOR DE BOMBAS**

WM-X5-AA

19300C **Intervalo de disparo E** **Peso**

disparo E alcance **Consumo EN S**

Capacidade de munição E **poder de ataque E.**

SEM BLOQUEIO SÓLIDO

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Lança 8 bombas terrestres. pedra Difícil de acertar porque não pode ser ligado É uma arma para jogadores avançados.

CATEGORIA T. **DISTRIBUIDOR DE BOMBAS**

WM-X10

24800C **Intervalo de disparo E** **Peso C.**

intervalo 4 **Consumo EN S**

Capacidade de munição E **Poder de ataque E.**

NÃO BLOQUEIO SÓLIDO

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Lança 16 cargas de profundidade solo-solo. bala cheia Se acertar, é a classe mais forte, Não é algo que você possa almejar.

CATEGORIA T. **MÍSSEIS DUPLOS**

WM-P4001

43800C **Intervalo de disparo S** **Peso dia**

disparo S Alcance A **Consumo FM**

Número de balas D **Poder de ataque D.**

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Dispara simultaneamente dois mísseis que contornam a esquerda e a direita. Tem uma alta taxa de precisão e é uma arma eficaz em grandes áreas.

CATEGORIA T. **MÍSSIL TRIPLO**

WM-PS-2

66700C intervalo de disparo A **Peso C** 256800C Intervalo de disparo D **peso E**

Gama D. **Consumo EN B**

Capacidade de munição C **Poder de Ataque D**

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Simultaneamente lança mísseis que traçam 3 trajetórias semelhantes a montanhas. Evitar obstáculos pode atacar é uma vantagem.

CATEGORIA T. **CATEGORIA DE MÍSSEIS GRANDES**

WM-AT

Gama E. **Consumo EN B**

Capacidade de munição E **Poder de ataque S.**

VISÃO SÓLIDA

ACPP ACMOA

彈単価 **E.** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Um Iru superdimensionado com extraordinário Massa poder ofensivo. O número de balas é muito pequeno. É apropriado chamá-lo de bilhete.

CATEGORIA T. **PEQUENO míssil**

WM-TO100

86200C intervalo de disparo S **peso B**

Gama D. **Consumo PT A**

Capacidade de munição C **Poder de ataque E.**

VISÃO SÓLIDA

ACPP ACMOA

彈単価 **S.** máximo número de fechaduras S

Consumo EN ao disparar

Um pequeno mi que pode disparar até 6 tiros ao mesmo tempo. Ciclo. Praticidade para combates de longa duração com grande mas número de balas é baixo.

CATEGORIA T. **MÍSSIL**

SMS24

118300C intervalo de disparo A **Peso A.**

Alcance D Capacidade de munição E **Poder de ataque c.**

VISÃO SÓLIDA

ACPP ACMA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

Massa do tipo disparo vertical que pode disparar até 6 vezes II. Você pode atacar por trás de obstáculos, É uma excelente arma com alto poder.

CATEGORIA T. **PEQUENO CATEGORIA DE MÍSSEIS**

WM-MVG812

54000C **Intervalo de disparo C** **Peso C**

Faixa C. **Consumo EN B**

Capacidade **poder de ataque D.**

VISÃO SÓLIDA

ACMOA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

Um pequeno míssil que pode ser disparado até 6 vezes. A velocidade da bala é lenta, mas o desempenho do homing é bom. Muito alto e persegue os inimigos em qualquer lugar.

CATEGORIA T. **PLASMA DISTRIBUIDOR**

WM-X15-EX

86000C intervalo de disparo A **Peso A.**

Distância de alcance. **Consumo EN B**

Número de balas **poder de ataque c.**

NÃO BLOQUEIO SÓLIDO

ACMOA

彈単価 **S.** bloqueio máximo número

Consumo EN S

Jogue cargas de energia para a frente ser. O intervalo de disparo também é curto e está abaixo É uma arma eficaz contra os inimigos.

CATEGORIA T. **PEQUENO FOGUETE**

WR-S50

15900C intervalo de disparo S **Peso S.**

Alcance B Número **Consumo EN S**

de balas D **poder de ataque c.**

NÃO BLOQUEIO SÓLIDO

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 **S.** Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Local pequeno com excelente alcance e potência bala. Não foi possível bloquear Portanto, é desvantajoso contra inimigos em movimento.

CATEGORIA T. **PEQUENO FOGUETE**

WR-S100

32400C intervalo de disparo A **Peso B**

Gama B. **Consumo EN B**

Capacidade de munição C **poder de ataque c.**

SEM SÓLIDO

AC1 ACPP ACMA

彈単価 **S.** máximo número de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Uma pequena bala de foguete com um número maior de balas. Se você tiver capacidade de carga suficiente, é uma boa ideia equipá-la como uma arma reserva.

CATEGORIA
T. **WR-M50**

27600C intervalo de disparo A **Peso A.**

Alcance A **Consumo EN S**

Capacidade de munição D **poder de ataque B.**

NÃO BLOQUEIO SÓLIDO

AC1 ACPP ACMA

Preço unitário **S.** Número máximo de fechaduras

Consumo no lançamento PT

Um robô de tamanho médio com o poder de uma bazuca.
foguete. Em vez de atirar à distância,
Vamos cortar e atirar de perto.

CATEGORIA
T. **WR-M70**

36500C intervalo de disparo A **peso B**

Alcance A **Consumo EN S**

Capacidade de munição D **poder de ataque B.**

SEM BLOQUEIO SÓLIDO

AC1 ACPP ACMoh

弾単価 **S.** Número máximo de fechaduras

Consumido quando disparado

EN Um foguete de tamanho médio com um número maior de balas,
não muito ganho de peso
Então, se você equipá-lo, é isso que você ganha.

CATEGORIA
T. **WR-L24T**

29460C intervalo de tiro A **Peso B**

campo de tiro S **Consumo EN S**

装弾数 E **Poder de ataque S.**

NÃO BLOQUEIO SÓLIDO

AC1 ACPP ACMOA

弾単価 **S.** Número máximo de fechaduras

Consumo no lançamento PT

Tem o poder de ataque de um grande míssil.
Grande foguete. de perto
A vitória é certa se você atirar.

CATEGORIA DE FOGUETE GRANDE
TWR- **RS7** **FOGUETE ESPECIAL**

176000 C intervalo de disparo D **Peso B**

Gamas **Consumo EN S**

装弾数 E **Poder de ataque E.**

NÃO BLOQUEIO SÓLIDO

ACMA

preço unitário **C** Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Um foguete especial que causa mau funcionamento
bala. O oponente atingido será
Você não poderá fazer o check-in.

DISPENSADOR DE MINAS CATEGORIA
T. **WRR-10**

143000C Intervalo de **Peso S.**

disparo Alcance S. **Consumo EN S**

Capacidade C **Poder de Ataque B**

NÃO TRANCAR **SÓLIDO**

ACMOA **S** Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Dispara minas flutuantes que explodem ao contato.
É eficaz quando usado enquanto se move
como se estivesse atraindo o inimigo.

CATEGORIA
T. **WC-CN35**

32750C intervalo de disparo S **peso**

gama C. **Consumo EN S**

Capacidade de munição S **Poder de ataque E.**

VISÃO SP SÓLIDO

AC1 ACPP ACMOA

弾単価 **S.** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Chaingua que dispara balas em alta velocidade
hum. É leve e poderoso, é compatível com quadrúpedes.
É uma excelente arma.

CATEGORIA DE ARMA DE CORRENTE
T. **WC-ST120** **SLUG GUN**

56000C intervalo de disparo B **peso B**

Gama D. **Consumo EN S**

Munição **Poder de ataque E.**

D VISÃO SP SÓLIDA

AC1 ACPP ACMDA

弾単価 **S.** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Um slugga que dispara 7 tiros
hum. É uma arma para combate corpo a corpo,
A desvantagem é o longo intervalo de disparo.

CATEGORIA
T. **WC-LN350** **PISTOLA DE FORRO**

41800C intervalo de disparo S **Peso S.**

Gama D. **Consumo EN S**

Capacidade de munição C **Poder de Ataque E.**

VISÃO SP SÓLIDO

AC1 ACPP ACMOA

preço unitário **S** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Uma arma linear que dispara balas de alta potência.
O WC-CN35 é melhor que isso porque tem um número
maior de balas e um intervalo de tiro melhor.

CATEGORIA LANÇA-GRANADAS
T. **WC-GN230**

75200C intervalo de tiro **Peso D**

Gama B. **Consumo EN S**

Capacidade de munição E **Poder de ataque S.**

VISÃO E **SÓLIDO**

AC1 ACPP ACMOA

弾 **preço unitário** **A** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Uma granada que causa uma grande explosão no impacto.
Dispare uma bala. tem poder esmagador
Um, a arma icônica de AC.

CATEGORIA
T. **WC-XP4000** **CANHÃO DE PULSO**

61000C intervalo de disparo S **Peso S.**

Gama D. **Consumo EN B**

Capacidade de munição C **poder de ataque D.**

ENERGIA DE VISÃO ND

AC1 ACPP ACMGA

preço unitário **Número máximo de fechaduras D**

ENC consumido no lançamento

Valscannon que dispara balas de energia. O intervalo
de disparo é curto, mas dispara continuamente.
Assim que você ficar sem energia.

CATEGORIA
T. **WC-XC8000** **CANHÃO DE PLASMA**

78700C intervalo de disparo A **Peso C.**

Gama D. **Consumo EN C**

Número de balas D **poder de ataque B.**

ENERGIA DE VISÃO ND

Preço unitário da munição AC1

ACPP ACMOA **Número máximo de fechaduras D**

Consumo no lançamento EN E

Um canhão de plasma com um curto intervalo de disparo.
Porém, o consumo de EN na hora do lançamento é grande.
É grande, então não posso disparar muitos tiros.

CATEGORIA
T. **WC-01QL** **CANHÃO DE LASER**

69500C intervalo de disparo S **Peso S.**

Faixa B- **Consumo EN D**

Número de balas D **poder de ataque c.**

VISÃO ND **ENERGIA**

AC1 ACPP ACMGA

preço unitário **Número máximo de fechaduras D**

Consumo no lançamento END

Equilíbrio de peso, poder de ataque e poder de fogo rápido
Um bom canhão de laser. em quatro patas
é uma arma essencial.

CATEGORIA
T. **WC-SPGUN** **SLUG GUN**

89500C intervalo de disparo S **peso B**

Gama D. **Consumo EN S**

Número de balas D **Poder de ataque E.**

ENERGIA DE VISÃO SP

Preço unitário ACPP

ACMGA **Número máximo de fechaduras D**

Consumo durante o disparo EN B

tipo de energia slugga
vigarista. Poder de ataque e intervalo de tiro aprimorados
No entanto, não há nada particularmente notável.

CATEGORIA
T. **WC-IR24** **CAMINHÃO DE LASER**

159500C intervalo de disparo D **Peso C.**

Alcance A **Consumo EN E**

Capacidade **Poder de Ataque S**

ENERGIA DE VISTA ND

ACPP ACMOA

弾単価 **Número máximo de fechaduras D**

ENC consumido no lançamento

Um canhão de laser com desempenho semelhante
ao de um lançador de granadas. munição
É uma arma eficaz para economizar dinheiro.

CATEGORIA
T. **WX-S800/2T** **MÍSSEIS DUPLOS**

69400C intervalo de disparo A **peso E**

gama C. **Consumo EN B**

装弾数 D **Ataque D**

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMCA

preço unitário da munição **S** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Míssil de duas mãos. míssil
Ele dispara dois tiros ao mesmo tempo, mas é muito pesado.
Porque é demais, a praticidade é baixa.

CATEGORIA
T. **WX-S800-GF** **MÍSSEIS DUPLOS**

90900C intervalo de disparo A **Peso C**

gama C. **Consumo FIM**

Número de balas D **poder de ataque D.**

VISÃO SÓLIDA ST

AC1 ACPP ACMA

preço unitário da munição **S** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Dispara 6 mísseis de uma só vez.
Se todas as balas acertarem, seu poder é Grene
O dobro do Druncher.

CATEGORIA
T. **XCS-9900** **MULTI MÍSSEIS**

Lançamento 94500C Intervalo A **Peso E**

Gama B. **Consumo EN B**

Capacidade **poder de ataque D.**

E VISÃO SÓLIDA ST

AC1 ACPP ACMA

preço unitário **B.** Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Dispara 2 mísseis, cada um se
dividindo em 6 mísseis. Obstáculo
é frequentemente atingido.

CATEGORIA
T. **WX-ED2** **CANHÃO DE PLASMA**

74000C intervalo de disparo S **Peso D**

Faixa B **Consumo EN E**

Número de balas B **Poder de ataque E.**

ENERGIA DE VISÃO ST

ACMOA

弾単価 **Número máximo de fechaduras D**

Consumo no lançamento EN S

Equipamento de ombro duplo que dispara balas de energia.
Apesar de seu poder, consome menos EN quando disparado
e pode ser disparado continuamente por um longo tempo.

CATEGORIA
T. **WX-C/4** **CAMINHÃO DE LASER**

138000C intervalo de disparo C **Peso E**

Gama E. **Poder de Ataque**

Número de balas D **C consumido ENE**

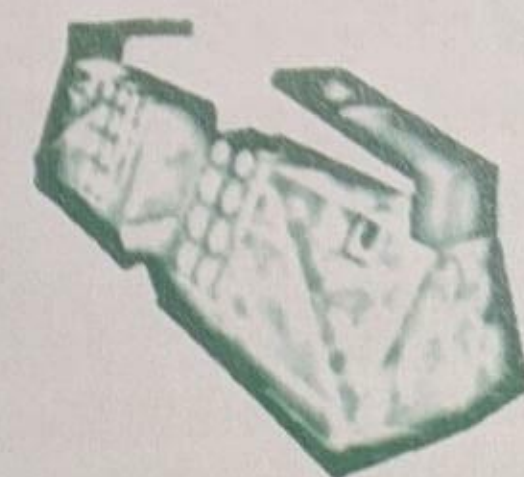
ENERGIA DE VISÃO ST

ACMOA

preço unitário **Número máximo de fechaduras D**

Consumo no lançamento EN A

Dispara quatro canhões de laser de uma só
vez. O poder quando todas as balas acertam é forte,
mas o curto alcance é uma desvantagem.



UNIDADE TRASEIRA F (RADAR)

O desempenho do radar montado no ombro excede em muito o do tipo montado na cabeça. Será útil em combinação com armas de longo alcance e em missões que exijam rápida admiração.



Radar mais leve. Para combinar uma aeronave leve com uma cabeça não radar bem protegida.



Um tipo especial que possui uma faixa de pesquisa muito ampla apenas na frente. O peso também é leve e é uma peça fácil de usar.

UNIDADE DE VOLTA (REVISTA)

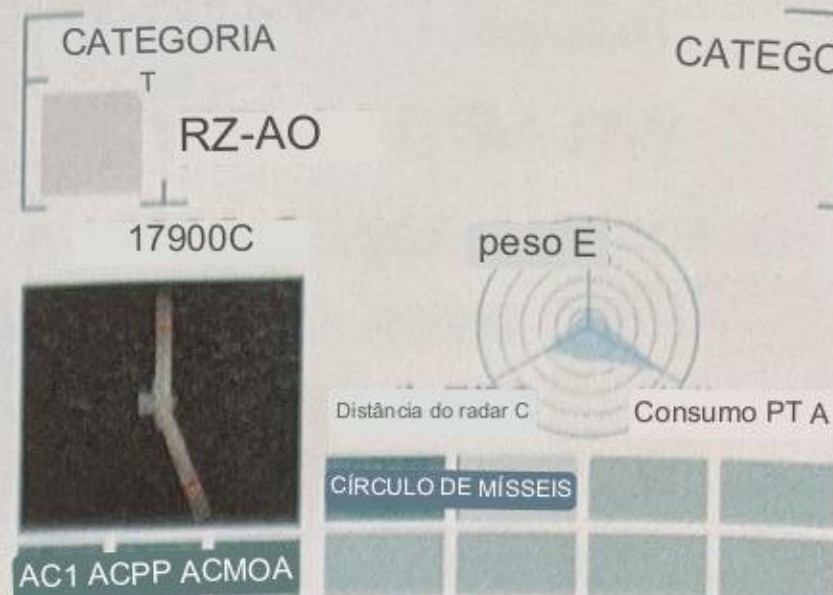
Uma parte especial que aumenta a capacidade de munição de uma arma. Equipar isso tem a desvantagem de reduzir os tipos de armas que podem ser equipadas em um.



Radar do equipamento inicial. partes da cabeça. Ele tem o mesmo desempenho do radar embutido, então você deve substituí-lo o mais rápido possível.



Bom alcance de radar, mas peso pesado. Também existe uma maneira de usá-lo se você combiná-lo com uma perna com grande capacidade de carga.



Alcance de radar barato e médio. No entanto, por ser o mais pesado de todos os radares, é difícil equipá-lo em aeronaves leves.



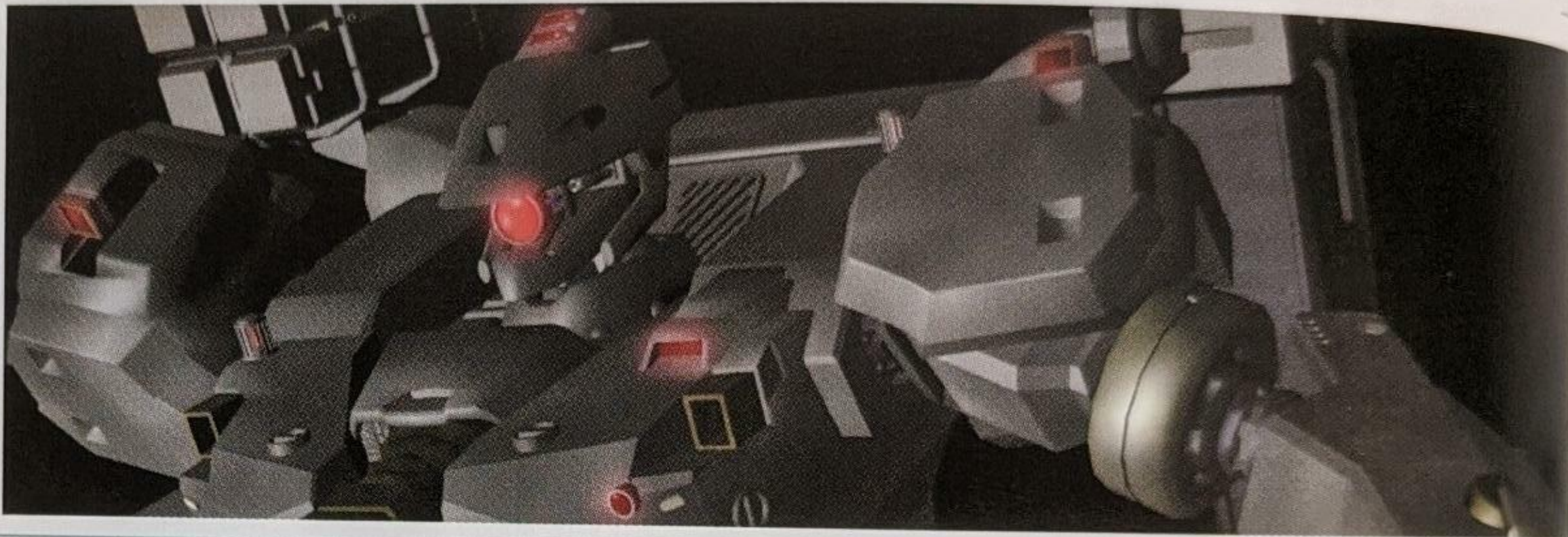
Equilíbrio entre peso e alcance do radar peças tomadas. O formato de exibição do radar é um tipo octogonal característico.



Radar leve. O RXA-77 é uma escolha melhor se emparelhado com um cabeçote sem radar.



Tem o segundo alcance de radar mais longo. Este é o tipo de aeronave que pode pegar inimigos à distância e acertá-los.



UNIDADE TRASEIRA 7 (FIRMAÇÃO)

Esconda-se do radar inimigo. Tem um efeito constante no ACMOA, e é um equipamento muito mais potente que os trabalhos posteriores ao AC2.



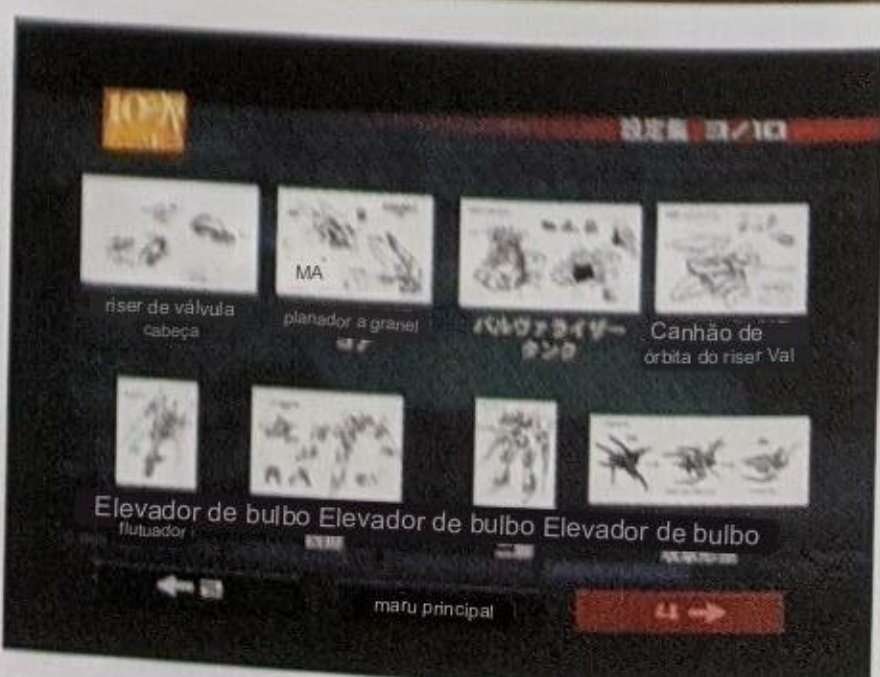
Um dispositivo furtivo que se esconde do radar inimigo. Quando usado em conjunto com uma arma de longo alcance, pode atacar unilateralmente.

DVD PREMIUM DE NÚCLEO BLINDADO

"10º Disco DVD Premium"

Para comemorar a décima edição da série Armored Core, um DVD premium foi fornecido como um bônus para aqueles que encomendaram "Last Raven". Além de uma riqueza de materiais de vídeo de 61 minutos, incluindo vídeos promocionais, comerciais de TV, filmes de abertura, comentários sobre a transição da série e muito mais, há também "Shinji Higuchi x Atsunori Sato" e "Ryosuke Hashi x Nabeshima" apresentado em sites e sites de telefonia móvel. Toshifumi" vídeo de entrevista de 11 minutos, entrevistas com desenvolvedores (Toshifumi Nabeshima, Dai Takemura, Ryotaro Kishi, Yuzo Kojima, Makoto Sato, Shuzo Tadokoro, Hiroki Ichiki) 7 entrevistas Inclui 35 minutos de conversa de bastidores.

Tornou-se um recurso valioso. Além disso, é uma das composições luxuosas que você pode desfrutar de 75 coleções de imagens de cenário.



Você pode aprender sobre a visão de mundo de "An" Mund Core e os antecedentes por trás de sua criação por meio das vozes dos próprios desenvolvedores. É um DVD que pode

Coluna

UNIDADE AGRÍCOLA R



Existem muitos tipos de armas de braço direito, desde pequenas armas de fogo usadas como cheque até aquelas que podem ser usadas como trunfo. Escolha não apenas o poder de ataque, mas também outros equipamentos e a situação de batalha.

CATEGORIA
WG-RF35
RIFLE

11400C intervalo de disparo A

Peso A.

Alcance C Capacidade de munição S consumido E

de munição

B VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

Preço unitário S. Número máximo de fechaduras D

EN consumo ao disparar

Carabina Inicial. O poder de ataque é baixo e o outro desempenho está abaixo da média. Não há lugar para desempenhar um papel ativo além do começo.

CATEGORIA
WG-MGA1
CATEGORIA DE METRALHADORA

14000C intervalo de disparo S

Peso A.

Alcance D Capacidade de munição A Consumo EN S Poder de Ataque E

de munição A

BAIXA SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

Preço unitário S. Número máximo de fechaduras D.

EN consumo ao disparar

Metralhadora com alta cadência de tiro. Como o poder de ataque de um tiro é baixo, o número de balas é difícil de derrotar um inimigo com durabilidade.

CATEGORIA
WG-MG500
METRALHADORA

28400C intervalo de disparo S

Peso A.

Alcance C Capacidade de munição A Consumo EN S Poder de ataque E.

de munição A

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

Preço unitário S Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

Uma peça que aumenta o poder de ataque e o alcance do WG-MGA1. É a arma perfeita para acabar com os inimigos mais fracos.

CATEGORIA
AR1000
METRALHADORA

42300C intervalo de disparo S

peso B

Gama D. Consumo EN S

Capacidade de munição VISTA SÓLIDA SP

AC1 ACPP ACMA

preço unitário S. máximo Número de fechaduras D

Iniciar o consumo EN

Uma metralhadora com capacidade para 1000 cartuchos. Quando se espera uma batalha de longo prazo, é uma peça que você definitivamente deseja equipar.

CATEGORIA
HG235
ARMA DE MÃO

19000C intervalo de disparo A

Peso S.

Alcance D Capacidade de munição C Consumo EN S Poder de Ataque E

de munição C

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 A Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

Uma pistola que dispara três balas de uma só vez. hum. Potência moderada se todas as balas acertarem Poderoso, mas curto alcance é uma desvantagem.

CATEGORIA
WG-RF/5
RIFLE DE SNIPER

41500C Intervalo de disparo

Peso S

B Alcance S Consumo EN S poder de ataque c.

Número de balas D

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 A Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

Um rifle de precisão que pode atacar de uma distância muito longa. Deve ser usado em combinação com FCS de longo alcance.

CATEGORIA
WG-RF/P
RIFLE DE SNIPER

61000C Intervalo de tiro

Peso A

B Alcance de tiro A Consumo EN S poder de ataque c.

Número de balas D

VISUAL SÓLIDO

AC1 ACPP ACMA

Preço unitário A Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

Alcance mais curto do que WG-RF/5 No entanto, ele se destaca no poder de ataque. Afinal, um conjunto com um FCS de longa distância é o básico.

CATEGORIA
WG-HG512
ARMA DE MÃO

26200C Intervalo de disparo A

Peso

Gama D. Consumo EN S

Munição Poder de ataque D

C VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

preço unitário de munição S. bloqueio máximo número D

Consumo EN quando disparado

Uma pistola com uma ampla mira de travamento. mas de outra forma Nada a ver em termos de desempenho.

CATEGORIA
WG-FG99
LANÇA-CHAMAS

58300C intervalo de disparo S

Peso A.

Gama E. Consumo EN S

Capacidade de munição A poder de ataque D.

SEM SÓLIDO

AC1 ACPP ACMA

preço unitário de munição S bloqueio máximo número D

Consumo EN quando disparado

Um lança-chamas extremamente poderoso a curta distância. Pode ser usado mais como uma lâmina do que como uma arma.

CATEGORIA
WG-B2120
BAZUCA

59740C intervalo de disparo C

Peso D

Faixa C. Consumo EN S

Munição Poder de ataque A.

D VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

preço unitário B. Número máximo de fechaduras D.

Consumo EN quando disparado

Bazuca com alto poder de ataque. Velocidade da bala Não é bom o suficiente, mas é um grande alvo e Eficaz contra inimigos lentos.

CATEGORIA
WG-B2180
BAZUCA

75900C intervalo de tiro E

Peso D

Faixa C. Consumo EN S

Munição Poder de ataque A.

D VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

preço unitário E Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

Versão aprimorada do poder de ataque do WG-B2120. Como o número de balas foi reduzido e o intervalo entre os disparos aumentado, não é possível desperdiçar tiros.

CATEGORIA
WG-XP1000
RIFLE DE PULSO

46000C intervalo de disparo S

Peso S

Alcance A Consumo EN C

Capacidade de munição C poder de ataque E.

VISTA ENERGIA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 máximo Número de fechaduras D

Consumo de EN ao disparar A

Um rifle de pulso muito leve. Embora tenha poder de fogo rápido, ele fica sem balas inesperadamente rapidamente porque o número de balas que possui é padrão.

CATEGORIA
WG-XP2000
RIFLE DE PULSO

61500C Intervalo de tiro

Peso S.

A Campo de tiro S Consumo EN C

Número de balas B poder de ataque D.

ENERGIA DE VISÃO

AC1 ACPP ACMA

彈単価 Número máximo de fechaduras D

Consumo de EN ao disparar A

De WG-XP1000, exceto intervalo de disparo um degrau mais alto. Inadequado para batalhas de longo prazo, Funciona bem em outras situações.

CATEGORIA
WG-XC4
ESPINGARDA DE PLASMA

51000C intervalo de disparo B

Peso C.

Distância de alcance C consumo FIM

Número de balas D poder de ataque c.

ENERGIA DE VISÃO

AC1 ACPP ACMA

彈単価 Número máximo de fechaduras D

Consumo de EN ao disparar D

Plasma la com um bom equilíbrio de desempenho ifur. Grande consumo de EN ao disparar, Atirar durante o impulso é difícil.

CATEGORIA
Intervalo de disparo A do
WG-1-KARASAWA 75000 C
ESPINGARDA DE PLASMA

重量 E

Distância de alcance C ENE consumido

Número de balas D poder de ataque A.

SIGHT EVERS

AC1 ACPP ACA

preço unitário Número máximo de fechaduras D

Consumo de EN ao disparar C

Um rifle de plasma muito poderoso. Mesmo depois de subtrair o peso pesado, o direito Quase o mais forte entre as armas de braço.

CATEGORIA
WG-RFM118
RIFLE

95000C intervalo de disparo A

peso B

gama C. Consumo EN S

Poder de Ataque E

装弾数 B

VISÃO SÓLIDA

ACPP ACMA

彈単価 S Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

Versão aprimorada do WG-RF35. todos Aumento do desempenho físico e melhora do equilíbrio Renascido como uma boa arma.

CATEGORIA
WG-XFwPPk
RIFLE DE LASER

132000C intervalo de disparo B

peso E

Gama B. ENE consumido

Capacidade de munição C poder de ataque B.

ENERGIA DE VISÃO

AC1 ACPP ACMA

彈単価 Número máximo de fechaduras D

Consumo de EN ao disparar C

É pesado e consome muito EN. Um rifle a laser de alta qualidade. Ele pode lidar com várias situações.

CATEGORIA
WG-HG1
ARMA DE MÃO

72000C intervalo de disparo A

Peso S.

Gama D. Consumo EN S

Munição poder ofensivo E

C VISÃO SÓLIDA

ACPP ACMA

preço unitário S Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

Protetor de mão melhorado do WG-HG512 No entanto, ainda falta um fator decisivo. Se você quiser usá-lo de qualquer maneira, use o WG-HG770.

CATEGORIA
WG-PB26
LANÇA-GRANADAS

113000 C intervalo de tiro B

Peso C.

campo de tiro C ENCS consumidos

Número de acionadores E Poder de ataque A.

VISÃO SÓLIDA

ACPP ACMA

preço unitário Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

lançador de granadas tipo arma — O intervalo de tiro não é um nível ruim Portanto, o fogo contínuo a média distância é eficaz.

CATEGORIA
T. **WA-Dedo**

METRALHADORA

275000C intervalo de disparo S

Peso S.

Gama E.

Consumo EN A

Poder de Ataque E

Capacidade de munição A

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACM

preço unitário

Consumo de EN S ao disparar

Uma metralhadora que dispara vários tiros ao mesmo tempo. Comparado a quando apareceu pela primeira vez no AC PP, o ACMoA reduziu significativamente a capacidade de munição.

CATEGORIA
T. **WG-HG770**

ARMA DE MÃO

Intervalo de disparo A

Peso S

Gama D.

Consumo EN S

Poder de ataque D.

Capacidade de munição C

VISÃO SÓLIDA

ACMoA

Preço unitário

EN consumo ao disparar

B. bloqueio máximo número D

Versão da arma de energia do WG-HG235. Embora tenha um alcance curto, é uma arma fácil de manusear em combates de curto a médio alcance.

CATEGORIA
TWG- **XW11**

RIFLE DE LASER

61000C intervalo de disparo A

peso B

Faixa C.

Consumo EN E

Número de balas D

poder de ataque D.

ENERGIA DE VISÃO

SP

ACMGA

preço unitário

S. Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado

Um rifle laser de tiro duplo. A leveza que pode ser equipada com um bipé leve ou uma perna articulada reversa é o maior atrativo.

CATEGORIA
T. **WG-FGI-00**

CASCA DE CHAMA

62300C intervalo de disparo C

peso

gama C.

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

WS

ACMGA

彈単価

Um número máximo de bloqueios 0

Consumo EN quando disparado

Uma bala de canhão especial que envolve o alvo em chamas. Sua aparência é chamativa, mas seu poder de ataque e outros desempenhos são medíocres.

CATEGORIA
T. **WG-RF/E**

RIFLE DE SNIPER

71000C intervalo de disparo E

Peso A

Gamas

Consumo EN B

Capacidade de munição E

Poder de ataque S.

VISTA ENERGIA

SP

ACMOA

preço unitário

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN quando disparado E

Um rifle sniper com poder de ataque poderoso. Apenas 10 balas. Como você acerta é importante.

CATEGORIA
T. **WG-MG500/E**

METRALHADORA

56100C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição A

Poder de ataque E.

VISTA ENERGIA

SP

ACMOA

preço unitário

Número máximo de fechaduras D

Consumo de EN S ao disparar

metralhadora de energia. Além de seu curto alcance, tem bom desempenho. Também é eficaz na economia de custos de munição.

"ARCO" UNIDADE L

A maior característica da lâmina equipada no braço esquerdo é que ela pode ser usada um número ilimitado de vezes. No entanto, não é apenas um seguro quando você fica sem balas, também pode ser sua arma principal se você usá-la bem.

CATEGORIA
T. **LS-2001**

LÂMINA DE LASER

11500C

peso S

Consumo ao atacar EN

Poder de ataque EN

S consumido E

AC1 ACPP ACMA

Lâmina de barbear padrão. Uma peça leve e fácil de usar que tem a mesma potência de um pequeno míssil.

CATEGORIA
T. **LS-99-LUAR**

LÂMINA DE LASER

54000C

peso E

EN consumido ao atacar

Consumo EN E

poderes de ataque S

ATO ACPP ACMOA

A lâmina mais forte com mais poder de ataque do que uma bazuca. Bastante pesado, mas vale a pena equipar L.

CATEGORIA
T. **LS-1000W**

LÂMINA DE LASER

67500C

peso B

ENE consumido ao atacar

consumo FIM

poder de ataque B.

ACMOA

Uma lâmina especial que pode emitir ondas de energia mesmo de que você não seja um humano aprimorado. Pode ser usado da mesma forma que balas.

CATEGORIA
T. **LS-200G**

LÂMINA DE LASER

29000C

Peso A

攻撃時ARENC

Consumo EN A

Poder de Ataque D

AC1 ACPP ACMA

Ao suprimir o consumo EN de LS-2001, Energizar. No entanto, não há nada que se destaque em comparação com outras lâminas.

CATEGORIA
T. **LS-3303**

LÂMINA DE LASER

37200C

peso B

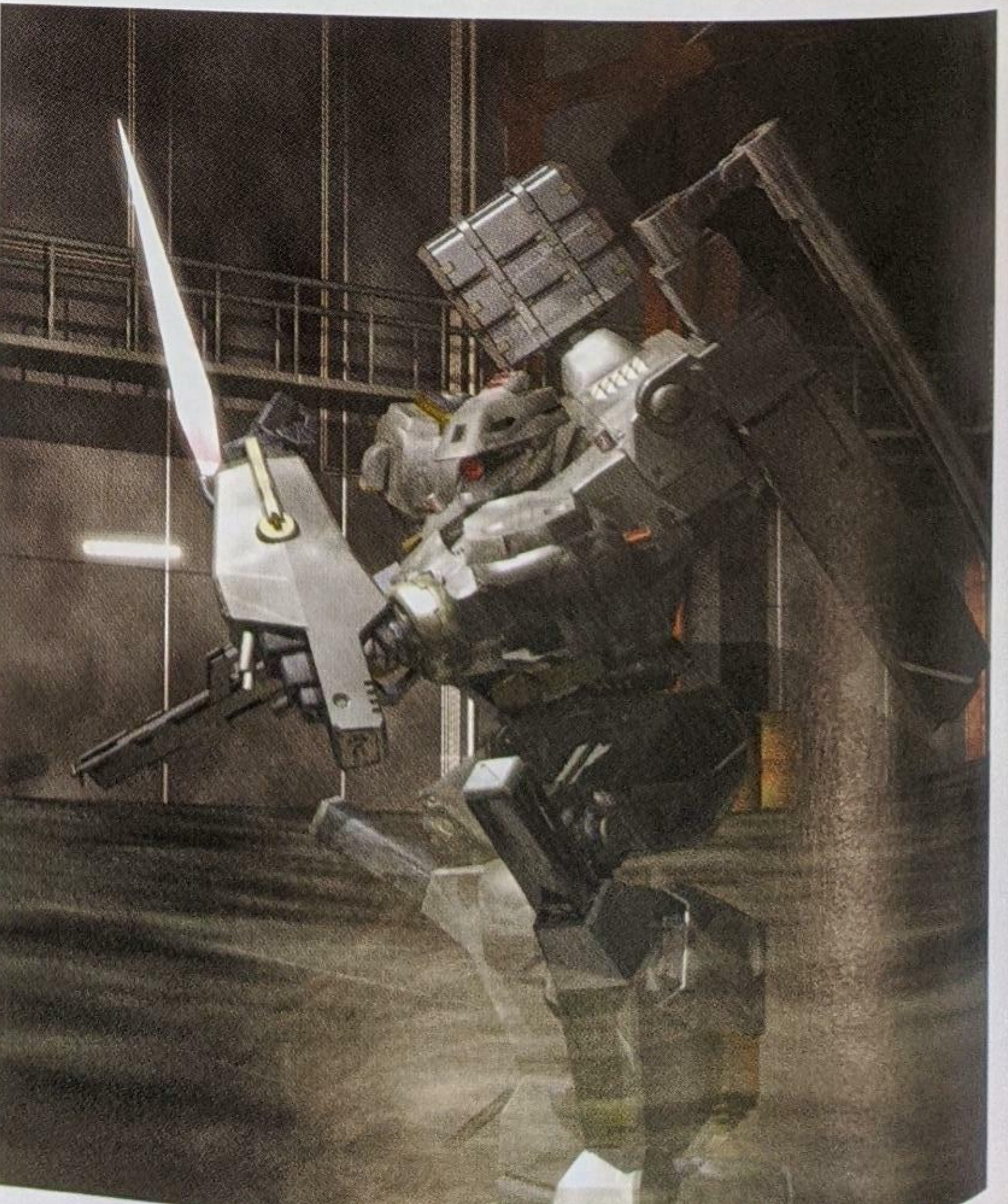
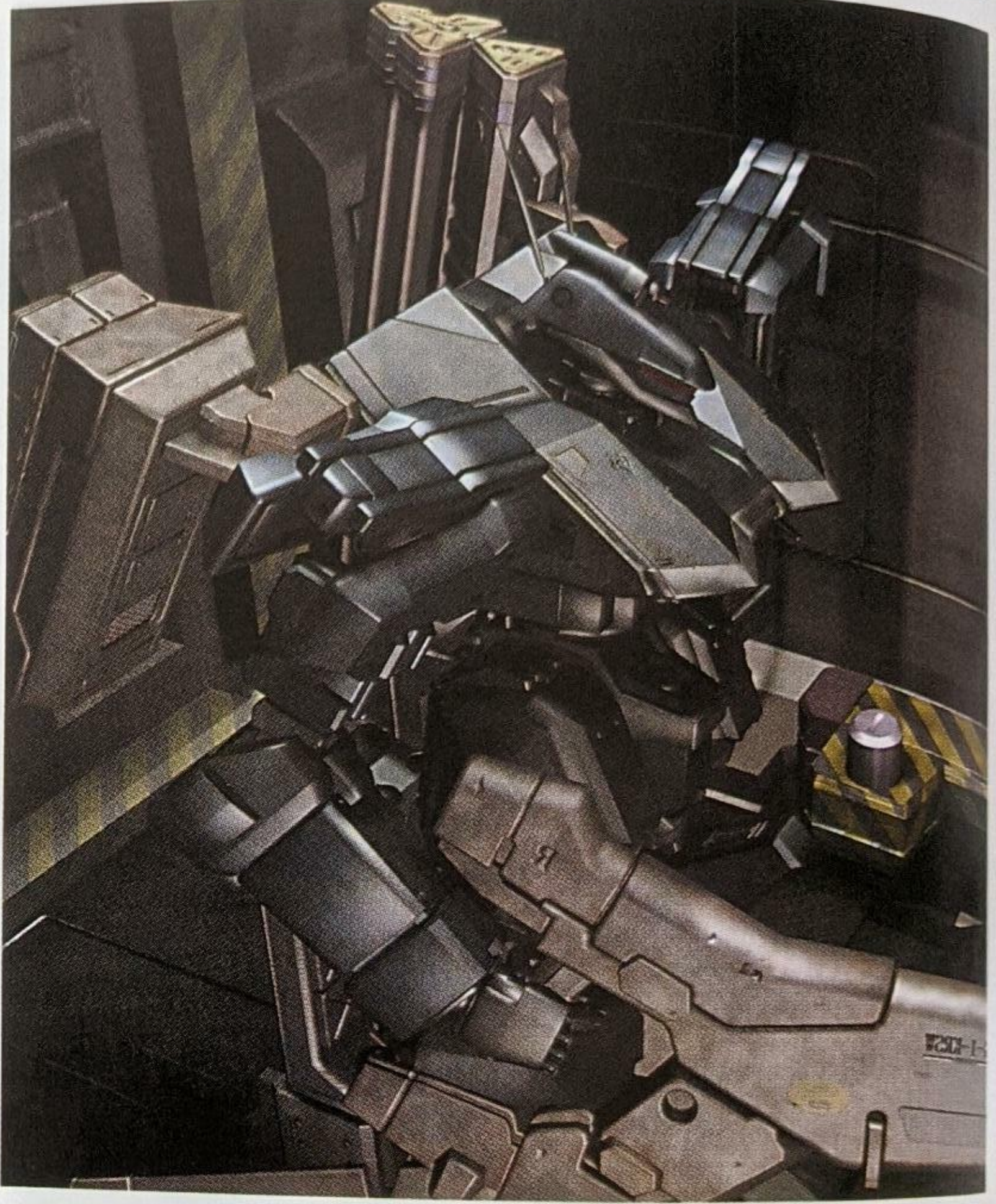
ENE consumido ao atacar

Consumo PT A

poder de ataque c.

AC1 ACPP ACMOA

Tem poder de ataque ainda maior do que o LS-200G. Quando usado por um humano aprimorado, ele pode disparar 3 ondas de energia simultaneamente.



"PEÇAS OPCIONAIS"

Peças opcionais fornecem à aeronave várias funções adicionais. Por não pesar nada, é possível melhorar o desempenho sem riscos.

CATEGORIA
T.

SP-ABS

29600C



AC1 ACPP ACMA

Número de slots

1 Aumenta a estabilidade da unidade e reduz o recuo quando atingido. É uma peça necessária para bipés leves e quadrúpedes.

CATEGORIA

TSP.

MAW

14200C



AC1 ACPP ACMA

Número necessário de slots 1 Adicione a função de exibição de míssil ao radar. Não faz sentido se houver uma função de exibição de mísseis desde o início.

CATEGORIA

TSP.

SAP

31800 C Número necessário de slots 1



AC1 ACPP ACMA

Embora o nome seja diferente, o efeito é exatamente o mesmo que SP-ABS. Eu definitivamente quero equipá-lo como um conjunto.

CATEGORIA
T.

SP-S/SCR

33000C



AC1 ACPP ACMA

Slots necessários 2

Reduz o dano recebido de munição real em 15%. Se você equipá-lo, é definitivamente uma parte útil.

CATEGORIA

T.

SP-E/SCR

38500C



AC1 ACPP ACMA

Número de slots necessários 1

Reduz o dano recebido de armas de energia em 15%. Sempre equipado com SP-S/SCR Deve ser a parte.

CATEGORIA

T.

SP-JAM

26000C



AC1 ACPP ACMA

Número necessário

Um pulso de liberação de bloqueio é emitido uma vez a cada 5 segundos. de slots 3 Muito eficaz contra oponentes que usam mísseis de tiro rápido.

CATEGORIA

T.

SP-M/AUTO

12900C



AC1 ACPP ACMA

Número de slots necessários 1

Dispara mísseis automaticamente no travamento máximo. obstáculos Contraproducente em alguns lugares.

CATEGORIA

T.

SP-CND-K

21000C



AC1 ACPP ACMA

Número necessário de slots 4 Aumente a capacidade do capacitor do gerador ser. qualquer aeronave Equipado e perda Eu não acho.

CATEGORIA

TSP.

AXL

24000C



AC1 ACPP ACMA

Número necessário de slots 2 Acelerador FCS para encurtar o tempo de bloqueio. Se sua aeronave usa mísseis, você deve equipá-la.

CATEGORIA

T.

SP-EH

45000 C Slots necessários 1



AC1 ACPP ACMA

Reduz o intervalo entre os disparos de armas de energia. Rifles de pulso, etc., podem disparar em velocidades ultra-altas.

CATEGORIA

T.

SP-E+

45000C



AC1 ACPP ACMA

Slots necessários 1

Aumenta o poder de ataque da arma de energia em 15%. Armas com maior poder de ataque são mais eficazes.

CATEGORIA

T.

SP-DEtq

245000C



ACPP ACMA

Número de slots

5 Redução de 25% no consumo de EN ao disparar armas de energia Se você quiser usar canhões de plasma, etc., você deseja equipá-lo.

CATEGORIA

T.

SP-ABS_Re

68000C



ACMA

Número de slots

necessários 2 Aumenta a estabilidade da aeronave. Considerando o número de slots necessários, é melhor equipar SP-ABS e SP-SAP.

ARMORED CORE EXTRA WORKS 2 "Armored Core Mobile 2"

Celular versão 2 com ainda mais conteúdo

Eu quero desfrutar de batalhas CA quentes e escaldantes, mesmo no meu celular. Em resposta a esses pedidos dos jogadores, "Armored Core Mobile 2" apareceu com uma configuração de tela semelhante à dos consoles de videogame doméstico, como a versão PS2. Realize uma missão e a recompensa agora é Coisas, em outras palavras, peças para reformar sua amada máquina. O "modo de treinamento" tem 4 tipos de esquiva (MOVE), ataque (ATTACK), geral (OVERALL) e luta enquanto sua força física continuar (SURVIVAL), e você pode obter peças de alta qualidade de acordo com o nível 4 avaliação de cada um. Depois de treinar e ganhar confiança na sua técnica de pilotagem, você vai querer enfrentar a "Arena", um formato de combate um contra um. Aqui, 15 ACs Ranker, que são inimigos famosos e formidáveis, aguardam. Algo pode acontecer quando você vencer todos os ACs e ficar no topo da arena. Além disso, ainda nesta obra, existe uma "garagem" onde você pode personalizar os equipamentos e a cor da sua aeronave, e um modo visualizador que permite a visualização em 360 graus. Existem dois modos de operação, um "modo de operação automática" para iniciantes e um "modo semi-automático" altamente difícil, então, quando você se acostumar com ele, poderá tentar métodos de operação mais técnicos.



Fácil configuração da aeronave mesmo com um telefone celular

A mancha continua a mesma. Ataque/defesa, mobilidade... A parte mais difícil é escolher quais peças combinam com seu próprio estilo de luta.



A tela do jogo é expressa em 3D poderoso. Meça sua distância, desvie de ataques inimigos com uma linha fina e encontre a chance de acertar um golpe mortal.

"Armored Core Mobile 2" EZweb
BREW 2.1 ou aplicativo compatível posterior 1 download 525 ienes

ENTREVISTA COM A EQUIPE DE SOM DE SOM | ENTREVISTA COM A EQUIPE DE SOM DE SOM

por trás do nascimento da música e dos sons que incorporam o mundo do AC

Como surgiu a música única da série "AC",
— uma jornada de AC-ismo vista na transição de BGM?

Hoshino: Basicamente,

toda vez que termino um trabalho, tenho uma imagem de "desta vez foi assim, então vamos expandir essa parte da próxima vez", e eu conecto. Então, se você ouvir o fluxo de "Master of Arena" para "Nexus", acho que notará: "Eu vim aqui assim e é assim que está conectado!" Fuji: Mas entre eles, "AC3" foi um ponto de virada. Até então, eu havia herdado as melodias techno originais, mas a partir daí comecei a colocar o conceito de cada obra em primeiro plano.

Hoshino: O produtor me apresentou conceitos como "triste" e "pesado", então tentei adicionar muita emoção. Em algum lugar de uma revista diz "techno opera" Estou impressionado. Saito: Essa abertura foi uma colaboração entre nós. Hoshino adicionou material de voz à base da música que fiz. Hoshino: É como ser guiado por algo. Mas, na verdade, estou processando minha voz. Mas todo mundo estava tipo, "Quem é essa mulher?" (risos). Pelo contrário, eu não poderia dizer — isso. Então, que tal "Nexus" depois disso?

Hoshino: Eu simplesmente queria adicionar um toque de rock a ele. Ou melhor, eu só queria tocar instrumentos ao vivo (risos). Pode parecer rude, mas no bom sentido, não há regras, o que eu acho que é um dos apelos da música do jogo. E, no final, você não tem escolha a não ser confiar em seus instintos. Por exemplo, para as músicas do Garage, temos uma diretriz que diz: "Mesmo se você ouvir por muito tempo, você não vai se cansar, deve ficar nos seus ouvidos e não deve entrar no maneira do jogo." Tudo bem!" É por isso (risos). Fuji: É por isso que participo da depuração e me preocupo até o final, como: "Para esta missão, essa música seria melhor?"

Hoshino: Saito já está muito desesperado para depurar de forma suspeita. (risos)



Título: Tsukasa Saito

Kota Hoshino

A respiração do mundo AC que você pode

— sentir com seus ouvidos Muitos dos efeitos sonoros são inesquecíveis quando você os ouve.

detalhe, Como o som de disparo "kao!" de Karasawa.

Saito: Afinal, é a arma mais forte na tradição da série.

O som deve ser inimaginável (risos). Esse tipo de né? Tem bastante diferença, por exemplo, o som do FCS rock é diferente para cada fabricante de peças.

Hoshino: Que magro! (risos). Mas é verdade que desde "AC3", esse tipo de realismo é forte.

Saito: No entanto, embora seja chamado de "realista", se você usar o som real, pode acabar parecendo monótono no jogo. Acho que com o cinema é a mesma coisa, mas se você quer exagerar, tem que exagerar.

Hoshino: Além disso, há também a batalha pela capacidade. Afinal, uma máquina carregada com uma montanha de armas pode jogar com até quatro pessoas, então se você não limitar a capacidade sonora de cada arma com antecedência, ela ultrapassará a capacidade permitida. Dentro dessas restrições, a chave é criar um som que seja verdadeiramente

齋藤 "AC": Como usuário, pensei: "Afinal, o booster soa assim."

Você tem que!

Hoshino: Ah sim. Afinal, o som é o auge do jogo. Você é o chefe!

Tsukasa Saito

Tsukasa Saito/Departamento de Design de Conceito também é um diretor hardcore. Ele tem experiência jogando contra Seção de Som Responsável pela música e efeitos sonoros até "Iker". Ele usuários em eventos de "Master of Arena" a "Nine Braven".

Kota Hoshino

ao mesmo tempo que Saito, Diretor chefe. Entrou na empresa e está à frente do mesmo trabalho.

CHAPTER 02





NÚCLEO BLINDADO =

NOVA AÇÃO

- OVERD BOOST -

O "Overd Boost" recém-instalado na parte central do AC do "AC2" é diferente do booster convencionalmente equipado e é uma função que literalmente produz uma saída muito mais forte do que o booster. Se ativado, até máquinas pesadas, como tanques, podem se mover em alta velocidade. Isso possibilitou uma abordagem rápida de aeronaves inimigas e evitar mísseis guiados, provocando uma mudança nas táticas AC. As desvantagens são o tempo de uso limitado e o alto consumo de energia. Além disso, se você bater em um obstáculo, o overboost irá parar.



← Enquanto estiver no ar, não há perigo de colidir com obstáculos, mesmo se você ativar o Overd Boost.

PEÇAS NOVAS

O conceito de quantidade de calor é adicionado -

Como novo elemento agregado a partir deste trabalho, existe o calor. Células AC geram calor o tempo todo e irão superaquecer se não forem resfriadas. Portanto, ao montar a fuselagem, o desempenho de resfriamento do radiador deve exceder a quantidade de calor gerada pelo baht. O calor também é gerado ao impulsionar, usar armas de energia ou ser atingido por ataques inimigos. Portanto, para ser um Raven de primeira classe, tornou-se ainda mais essencial ser proficiente na seleção de peças AC e na montagem da aeronave, juntamente com a habilidade de operar a aeronave.



◆ O radiador do equipamento inicial tem baixo desempenho de refrigeração. Quero comprar um novo em breve.

DADOS

Playstation 2



MARMORE

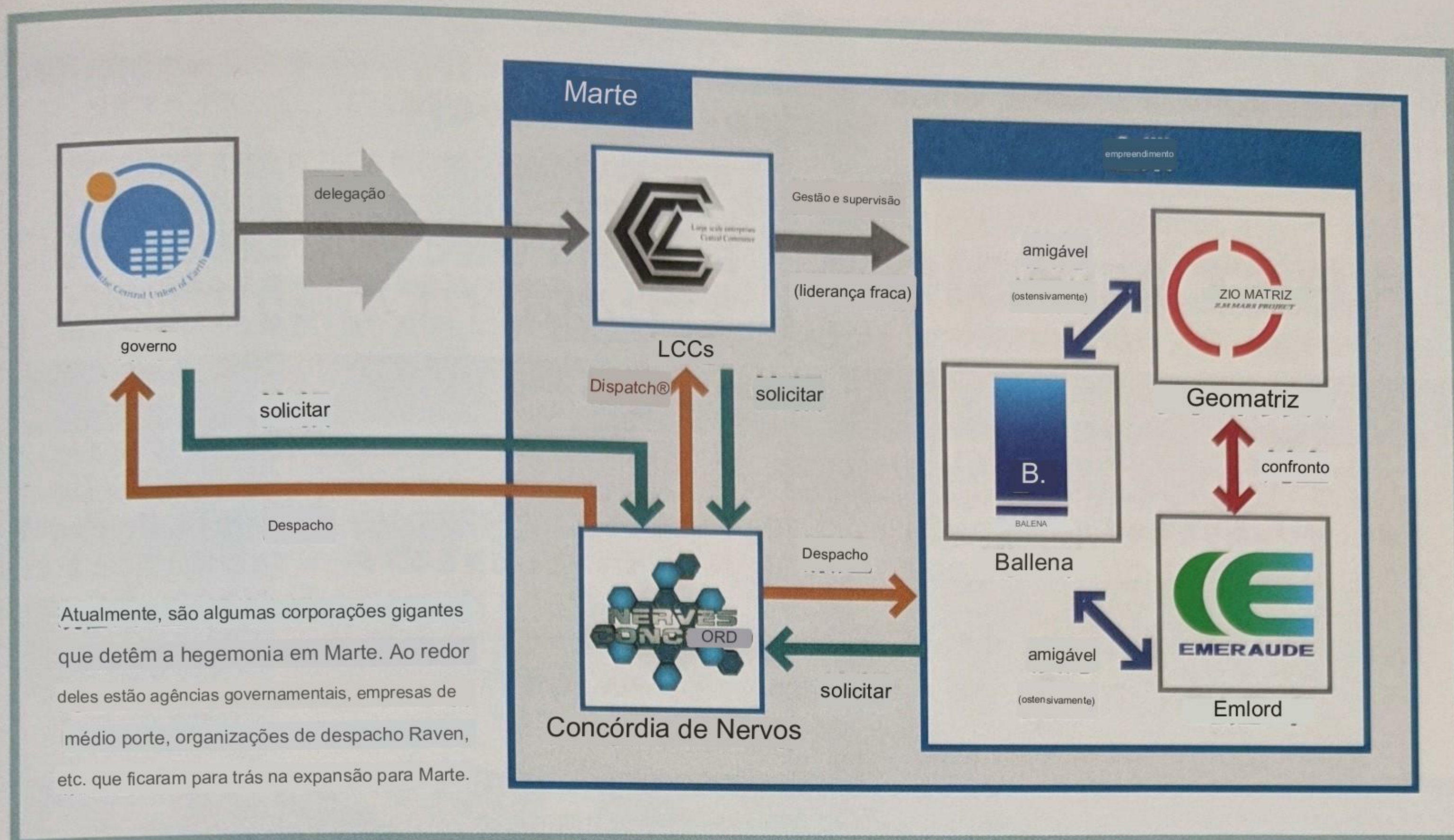
Software Armored Core 2 para PlayStation 2 Lançado em 3 de agosto de 2000 3.150

ienes

(PlayStation 2 a melhor versão Lançada em 1 de agosto de 2002)

HISTÓRIA.....

Dois Conflitos, "Grande Destruição" e "Grande Guerra de 經た Profundidade" No ano 196 do calendário da Terra, a gigante Corporação Geomatrix obtém informações sobre um determinado plano. Era um plano para remodelar Marte em um planeta como a Terra onde os humanos pudessem viver, chamado de "Projeto de Terraformação de Marte". Como resultado disso, a migração para Marte foi promovida, e uma nova sociedade humana estava sendo formada em Marte na época em que o ano 223 do calendário terrestre se aproximava. No entanto, Marte tem conflitos entre empresas ainda mais intensos do que a Terra, e se tornou uma terra infestada com a arma biológica não identificada "Desordem" que apareceu desde a época do plano de terraformação. Isso significava que havia chegado a hora dos Ravens manipularem livremente os ACs.



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

governo

Governo

Uma organização integrada fundada pela Raven, empresa e organização que sobreviveu à "Guerra da Terra Profunda", que surgiu de conflitos entre empresas e durou cerca de 30 anos. Tem soberania na Terra, como promover a migração da cidade complexa subterrânea para a superfície, mas é quase impotente em Marte.

Geomatriz

ZIO MATRIZ

Uma empresa gigante que desenvolve e vende peças AC. É também uma empresa afiliada à Murakumo Millennium, que já reinou na cidade subterrânea da terra e obteve o esboço do plano de terraformação de Marte. Como resultado, foi o primeiro a avançar para Marte e ainda detém a iniciativa em Marte.

Ballena

BALENA

Estamos desenvolvendo equipamentos externos e internos para AC. Assim que entraram em Marte, onde havia muita demanda, seu desempenho nos negócios aumentou rapidamente. Embora seja uma das empresas mais fracas do planeta, continua a oferecer novas tecnologias inovadoras ao mercado. Ao construir um relacionamento amigável com as duas principais empresas, pretende expandir ainda mais sua influência.

Frighteners das Forças Especiais

Uma força de segurança organizada pelo Governo da Terra. Enviado a Marte para fortalecer o controle do LCC. Capitão Leos Clyne é um Raven lendário que reinou sobre a arena como "Nine Breaker". Ele emprega um Raven ativo como membro principal e tem alta capacidade de combate.

LCC Empresas de grande porte do Comitê Central O nome oficial

é Comitê Central Empresarial. O corpo governante em Marte, estabelecido pelo Governo da Terra. O seu objetivo é "dar prioridade máxima à reconstrução do terreno". No entanto, está atrás de outras empresas no avanço para Marte, é inferior em termos de armamento e está em um estado em que não pode funcionar como órgão governamental.

Emlord

EMERAUDE

Um enorme conglomerado se formou em torno de empresas de cromo que eram rivais da Murakumo Millennium. Embora seja a maior entidade corporativa da Terra, ela se contenta em ser a número 2 em Marte. Para consolidar seu domínio sobre Marte, ela está pronta para usar a força.

CONCORDÂNCIA DE NERVOS

Um sistema de rede construído pela Concord para operar arenas em Marte, bem como na Terra. A Concord Corporation também é uma empresa que fornece secretamente à Raven solicitações de várias empresas e governos. É a única organização de despacho Raven funcionando atualmente.

estranho

O examinador responsável pelo "Teste Raven". Seleciona os Ravens que são competentes para se inscrever na Arena e Nerves Concord. Ele próprio é um Corvo de alto escalão na arena. "Strang" é o apelido de Raven, seu nome verdadeiro é desconhecido.

MISSÕES

Ao completar as missões solicitadas como Raven, ele é pego no turbilhão de uma grande conspiração. A única maneira de sair da corrente é confiar em seus próprios braços.

PRIMEIRA MISSÃO

Buscando uma maneira de viver para si mesmo, outro Corvo desce na estrela vermelha da guerra...

Teste Raven PÁSSARO SELVAGEM-

[Nerves Concord Geossatélite City Nerves

Concord Corporation, que organiza os Ravens em Marte, realiza um teste para testar as habilidades de um Raven da Terra. O conteúdo do teste é concluir uma solicitação para escapar para a cidade geossatélite e eliminar os MTs. Não é nada difícil. Se for bem-sucedido, você será registrado na arena

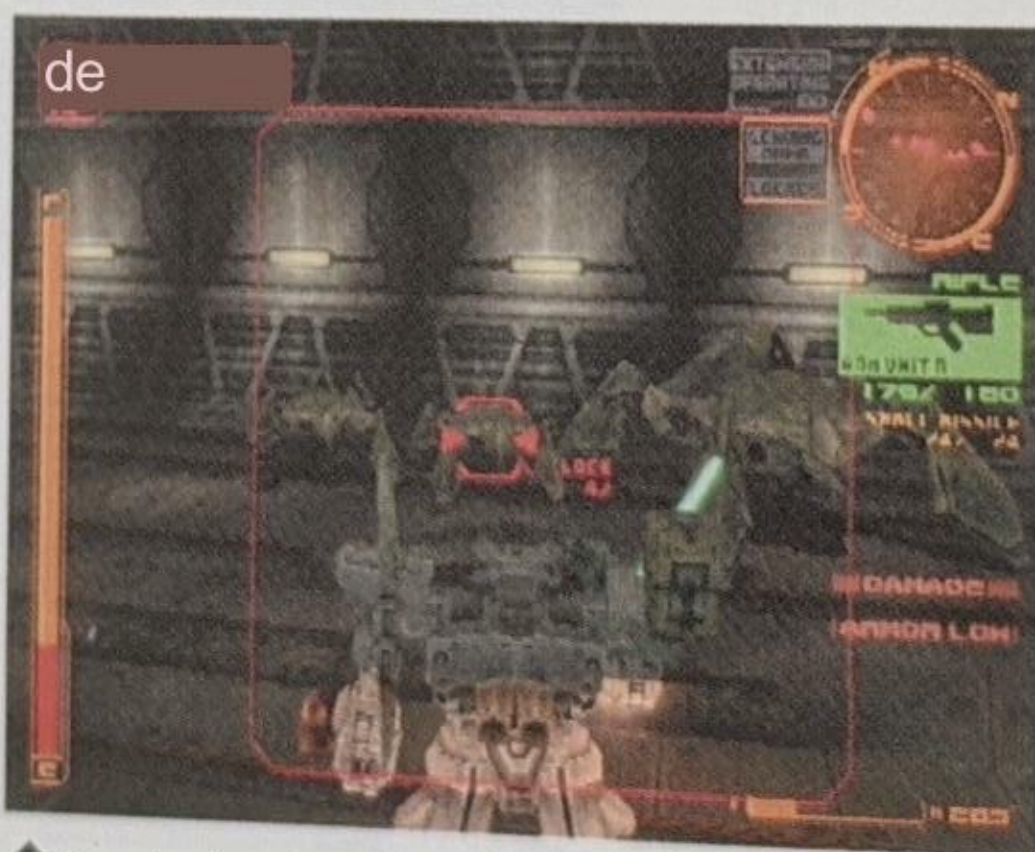
Ao mesmo tempo, ele foi colocado sob a afiliação de Nerves Concord e foi capaz de ficar na linha ser. Diante de Strang, que o acompanha como juiz, de partida para viver como Mars Raven. Ray testado Por Vung, quero dizer você, é claro.

Exclusão de Desoder -SILENT SHOW-

LCCs

Underground Expressway

Desoder, considerado uma relíquia do projeto de terraformação. Em Marte, esta arma blindada não tripulada Desoder ataca cidades e instalações, causando grandes danos. O pedido desta vez era acabar com o grande número de Desoders que apareceram no 17º Distrito da Via Expressa Subterrânea e estão conduzindo atividades destrutivas. O cliente é a agência 0768 do governo Marte. A ferrovia subterrânea de alta velocidade onde o LCC Disorder apareceu desempenha um papel importante como uma rede de transporte em Marte. Se Marte fosse dividido, o desenvolvimento de Marte seria muito atrasado e o dano econômico seria imensurável. É necessário ir imediatamente ao local e eliminar o Desoder.



↑ O poder de ataque de um Desoder é baixo, mas o dano se acumula conforme eles aparecem um após o outro.

Ataque noturno da instalação Rectenna FIRE FLY-

Emrod/Peras Plain Rectenna Facility O

pedido é para atacar a Rectenna Facility nas Planícies de Hellas. Esta instalação foi construída pela Geomatrix, Inc., e os dispositivos de rectena colocados ao redor da instalação convertem a luz do sol em energia, servindo como fonte de energia para cada cidade em Marte. O cliente é Emlord. Ao destruir completamente a instalação e o dispositivo rectena, é uma operação de sabotagem para interromper o fornecimento de energia para a cidade e minar muito a credibilidade social da Geomatrix. A grande artilharia dinamarquesa e o Bardo foram equipados com o caça local Lady Bird, e como a segurança da instalação era sólida, a operação foi realizada com o apoio do esquadrão MT à meia-noite às 2h00.

Interceptação de Força Terrestre ALARME BURGLER-

Emlord

Terrana Mountains Zanguchi

City Emlord Corporation solicitou a eliminação de uma certa força. Essa facção são as forças terrestres LCC. Diz-se que esta unidade está atualmente invadindo a cidade satélite de Emlord, "Zanguchi City", na direção das Montanhas Terrana. Com o objetivo de passar pela "Grande Ponte" no caminho, a estratégia é destruir as forças inimigas concentradas em um só lugar e impedir a invasão. Dois MTs participarão da operação de Emlord como força de apoio logístico, portanto é necessário cooperar para o cumprimento da missão. Esta operação é a resposta da Emlord à declaração do LCC e não pode falhar.



↑ É uma missão que requer a colaboração do MT que dá apoio logístico.

Escolta Submarina -GARGLE-

* Rotas marítimas Geomatrix/Starlight

Você foi convidado a embarcar em um submarino de propriedade da Geomatrix e escoltá-lo até seu destino. O submarino é para o transporte de materiais confidenciais recapturados da Ballena Corporation, e são realizadas escoltas para proteger os materiais da LCC e da Ballena Corporation, que visam recuperá-los. Depois de esperar dentro do submarino, as escoltas farão uma surtida quando o inimigo atacar. Como os LCCs possuem forças navais, como porta-aviões e cruzadores, eles precisam se preparar para ataques não apenas do ar, mas também do mar. Ao realizar operações, é mais eficiente atacar saltando para um navio inimigo. Parece desejável fazer uma surtida com um tipo float AC para que ele possa atuar mesmo no mar.

Supressão Geocity -SONO PROFUNDO-

governo da terra geocidade geomatrix marte edifício sede

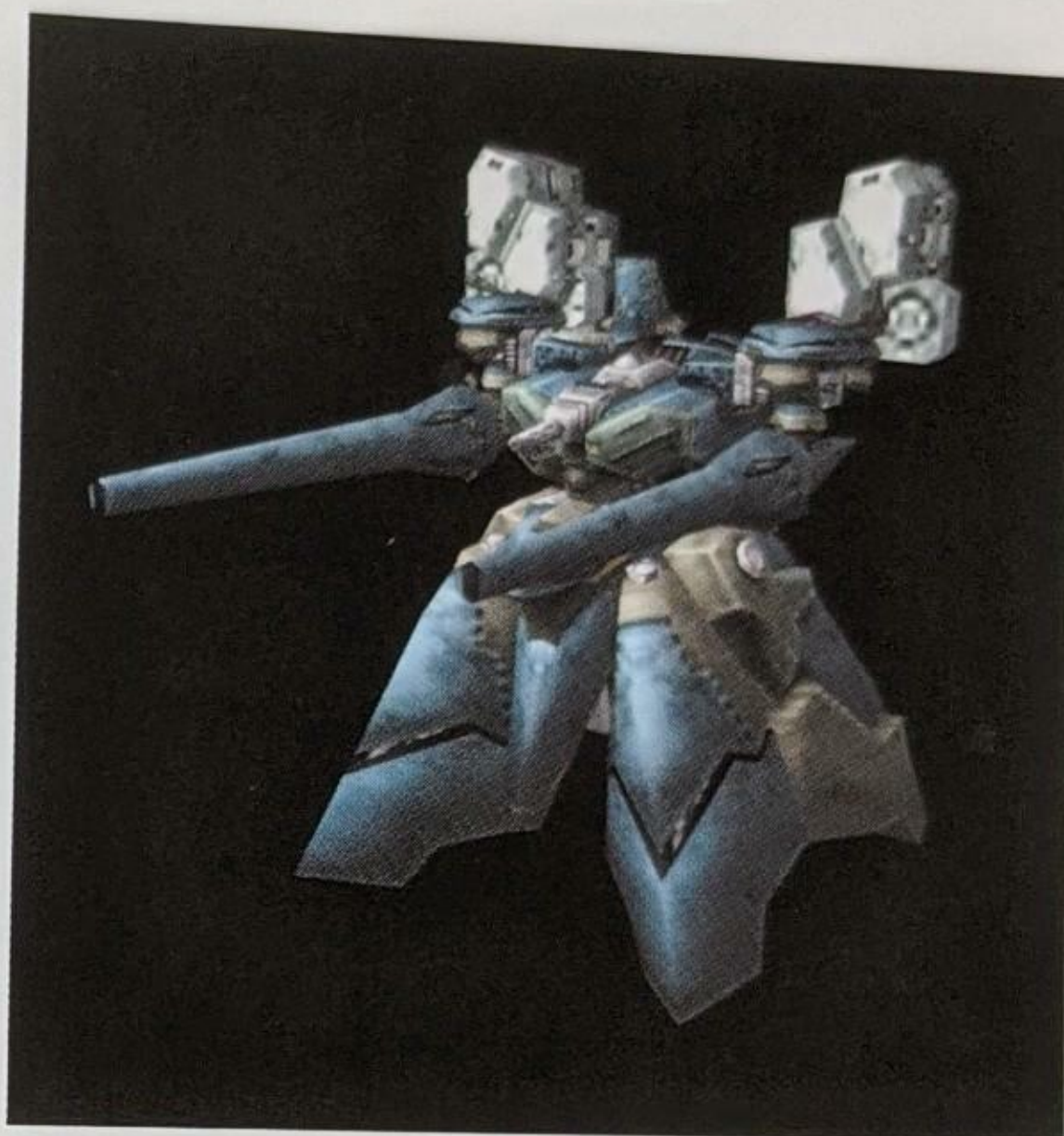
O governo da Terra recebeu informações de que as forças especiais Flightners se rebelaram em todo o planeta Marte e tomaram instalações importantes uma após a outra. Forças especiais também apareceram em Geo City, aparentemente ocupando o prédio da sede da Geo. Em resposta a isso, o governo da Terra planeja uma operação de recaptura e pede a cooperação de Raven. O papel de Raven é invadir a cidade e eliminar os dois Ravens das forças especiais que guardam o prédio. Uma vez que o inimigo tenha sido eliminado, uma unidade de supressão separada correrá do telhado do prédio da sede. Além disso, o governo da Terra solicitou que o líder rebelde, Leos Clyne, seja destruído assim que for descoberto como uma prioridade.

Sky Fortress Invasion DEADMAN WALKING-

Governo da

Terra // Sobre o Bezel Desert Aviação Estratégica

Battleship [STA Um pedido vem do Governo da Terra. O conteúdo foi a derrota do "STAI". STAI é um encouraçado de aviação estratégico desenvolvido independentemente pela Ballena Corporation, equipado com poder de fogo suficiente para queimar toda a terra de Marte. Os tumultos que ocorreram em todo o planeta Marte foram operações de diversão, e o propósito de Klein era obter e lançar este STAI. Lançando o STAI e indo para a órbita do satélite Phobos, o próximo objetivo de Klein é atacar a superfície a partir da órbita. Portanto, os Ravens foram solicitados a se transferir do avião de transporte para o encouraçado da aviação, invadir o interior, derrotar Klein a qualquer custo e interromper o progresso do STAI.



↑ Ambos os ACs que conquistaram Geocity são do tipo float equipados com canhões em ambos os braços.

ÚLTIMA MISSÃO

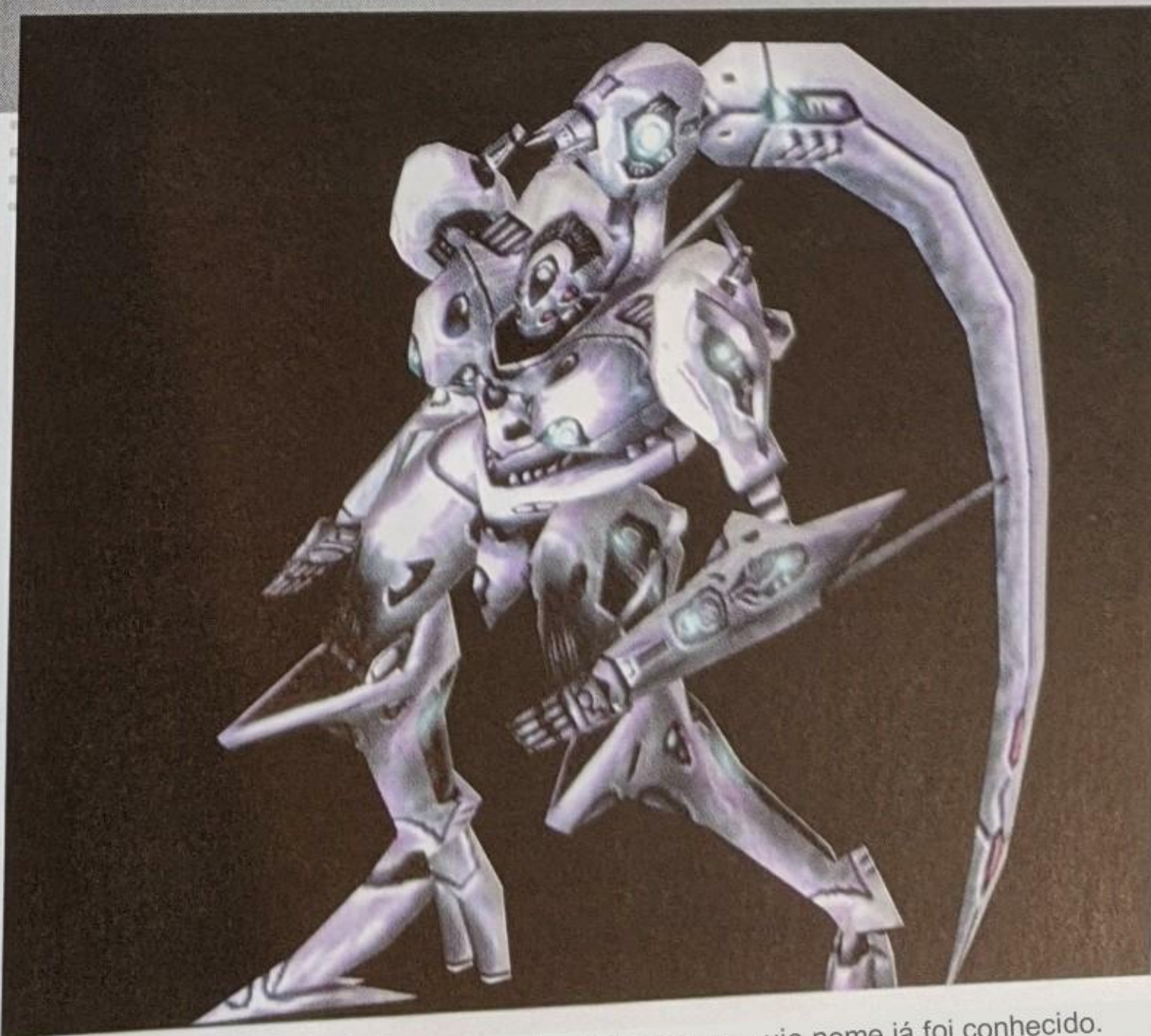
Você pode parar a conspiração que transformará Marte em terra arrasada?

Fobos -DIAS RUIM-

governo da terra

fobos

A lua marciana Fobos enviou uma mensagem ao governo da Terra. O correspondente é Leos Clyne, o líder da rebelião. O conteúdo era surpreendente, pois Phobos era uma relíquia deixada para trás pela antiga civilização marciana e uma gigantesca arma móvel controlada por um computador de alto desempenho. O fato de Phobos já estar mudando sua trajetória sugere que o tempo está se esgotando. Se Fobos caísse, Marte cairia inevitavelmente em um estado de destruição. E o pedido final veio do governo da Terra. A tarefa é derrotar Klein e destruir Phobos. Também prometia que, após a conclusão da missão, todos os Ravens estariam livres para viver como mercenários independentes. Mas a tarefa não é tão fácil. O gigante Desoder e Klein estão esperando lá dentro. Tudo isso deve ser eliminado e o equipamento de controle da órbita destruído.



↑ Esperando no final do elevador está o lendário Raven, cujo nome já foi conhecido. Derrote aquele que manipula uma máquina estranha e detenha suas ambições.

Miras do Raven

Mesmo que o palco da batalha seja mudado para Marte, é da natureza de Even querer testar esse poder. Mas apenas um punhado pode ser admirado e admirado.

CORVOS

AC

Providência

NOME

Ares



O imperador que continua a reinar na arena de Marte como a existência mais forte. Depois de acumular os destroços e a glória de AC por tanto tempo que esquece o sabor da derrota, a vitória já traz mais tédio do que sutileza. Tudo o que ele pede é a aparição de um homem forte para se revigorar.

AC

Apocalipse

NOME

Prisioneiro número B-24715



O piloto foi condenado a cerca de 100 milhões de anos de prisão, mas entrou na arena como medida extrajudicial. Equipado com um rifle de granadas em seu braço direito e lançadores de granadas em ambos os ombros, ele corre pelo campo de batalha com suas pernas flutuantes. Equipado com alto poder ofensivo e mobilidade, exibe o estilo de luta de um demônio.

AC

Blue Sky Gogo

NOME Balzac



Goso AC

Apesar de ser um Goten do tipo tanque pesado, ele é especialista em combate aéreo. Ele tem o apelido de "Sky Raven" por causa de suas táticas e nome da máquina. Ele era um bom homem que iria para áreas devastadas pela guerra sem levar em conta o perigo, mas perdeu a vida durante a missão "Aerial Fortress Invasion" (ver p.053)...

CA

Shane Beaute

NOME Strang



Raven, que possui uma taxa de sucesso de missão de 100%, controla uma aeronave pesada que dispara balas de bazuca em todas as direções. É um profissional conhecido por utilizar todos os meios necessários para cumprir sua missão. Pode-se dizer que é um veterano, e sua forma de lutar sem aberturas pode fazê-lo lutar, mas é verdade que ele tem muito a aprender.

AC

Rookie Breaker

NOME Wachhund



de baixo para cima Existência que atua como uma barreira para subir no ranking. Sua habilidade como ranker é de alto nível, mas ele ousa se colocar no ranking atual. O objetivo é matar estoques de crescimento e novos rankers. A aeronave também é finalizada com um AC que enfatiza a mobilidade que estaria à mercê dos rankers inferiores.

AC

Bola Oito

NOME Hustle One



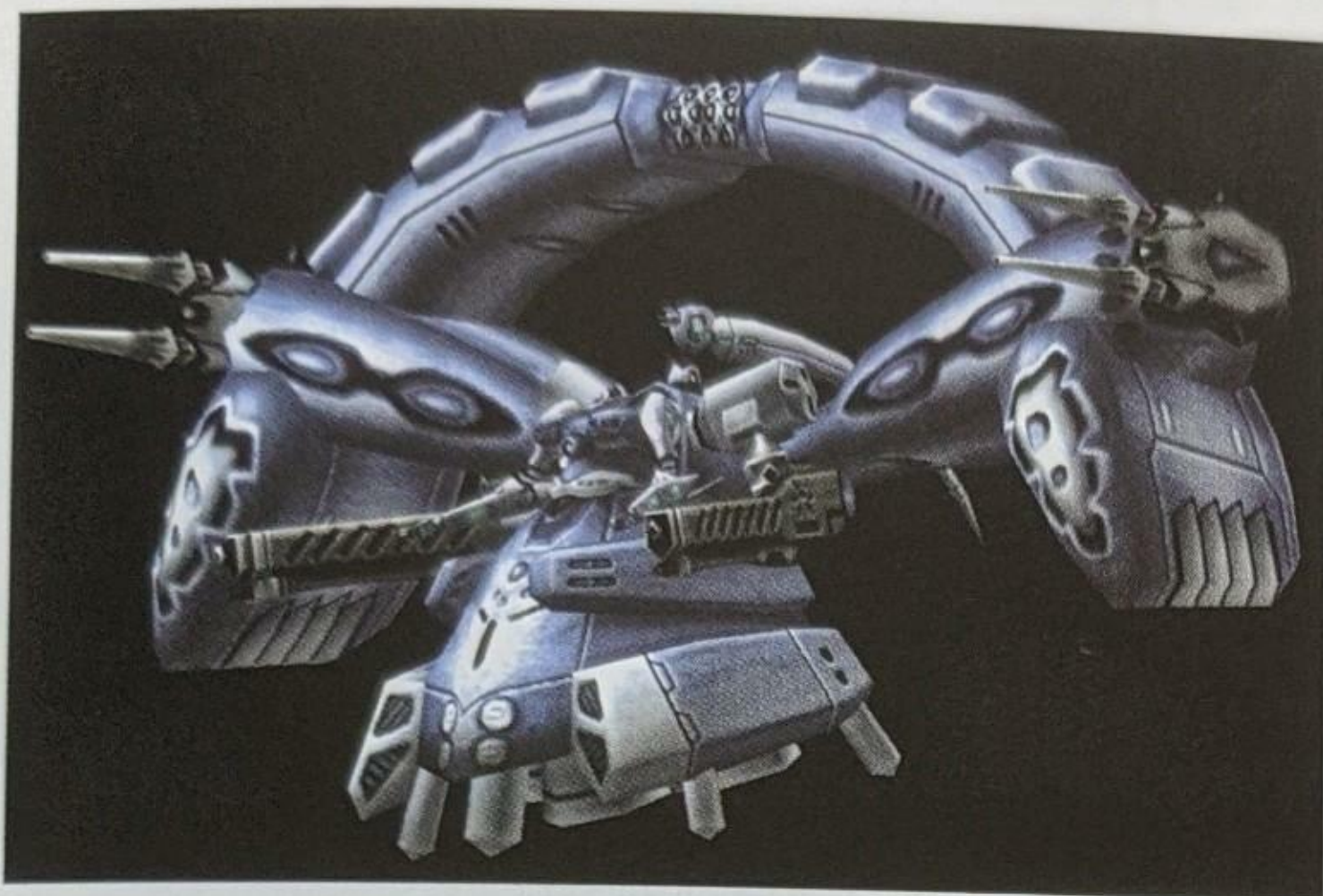
Existem boas razões para se contentar com a parte inferior do ranking. É um exemplo clássico de táticas passivas que impedem a vitória, em vez de o desempenho da aeronave ou equipamento ser o problema. Ele afirma ser o sucessor do lendário Raven que existiu no passado, mas não pode ser evitado que em sua classificação atual, ele seja visto apenas como um uivo de perdedor.

INIMIGOS

Até armas blindadas e forças especiais aparecem
Existência de inimigos que devem ser eliminados para cumprir a missão. Desoder, MT e AC... Em "AC2", os seguintes inimigos estão na frente de Raven.

Transtorno

O Desoder é uma arma blindada não tripulada, considerada uma evolução da máquina de trabalho autônoma que já foi enviada a Marte. Muitas cidades e instalações estão sendo danificadas por Desoder.



escaravelho

Um decodificador flutuante super grande. Um Phobos que usa mísseis e outras munições reais como sua arma principal, e é pilotado pelo rebelde Leos Clyne. Tem uma desordem "Firal" dentro, que aparece quando Scarabaeus é destruído. Firials são altamente móveis, equipados com armas de feixe e lâminas, e são semelhantes aos ACs.

Luciol

Um grande decodificador flutuante. Acredita-se que esta seja a aeronave que os Flightners chamaram de "protótipo". Por essa razão, canhões Vulcan, mísseis, Grene Equipado com munição real, como balas, possui um poder ofensivo extremamente alto.



trilha de serra

Um distúrbio de tamanho médio com pernas articuladas inversamente. Altamente móvel e ágil. Geomatrix tentou recuperar e transportar o Desoder, mas não conseguiu devido à interferência de Emlord.



Forças Especiais CA

A força especial de manutenção de segurança sob o controle do LCC, é "Flightners". Começando pelo capitão, Leos Klein, todos os membros são excelentes pilotos de AC.

esmagar cachorro

Um AC de alto ataque com pernas flutuantes, mas equipado com canhões de feixe e canhões de plasma. É uma das aeronaves que assumiu o controle do Geo Headquarters na missão "The Osity Control" (ver página 053).



Boyle

A máquina favorita de Boyle Fortner, o vice-capitão dos Flightners. Auxiliou Klein na Fortaleza Celeste. Apesar de ser um AC peso-pesado, apresenta ataques rápidos com poderosas armas de fogo.



Klein

Seu nome verdadeiro é Leos Klein. Capitão das Forças Especiais Flightners. Outrora membro da organização mercenária "Ninho do Corvo" na Terra, ele continuou a reinar como o campeão na arena sob o nome de "Ninebreaker". Solte o satélite Phobos, uma arma móvel da antiga civilização marciana, para Marte para eliminar a fonte do conflito marciano.



Núcleo Blindado

de Outra Era

DADOS

Playstation 2



Software Armored Core 2
Outra Era para PlayStation 2

À venda em 12 de abril de

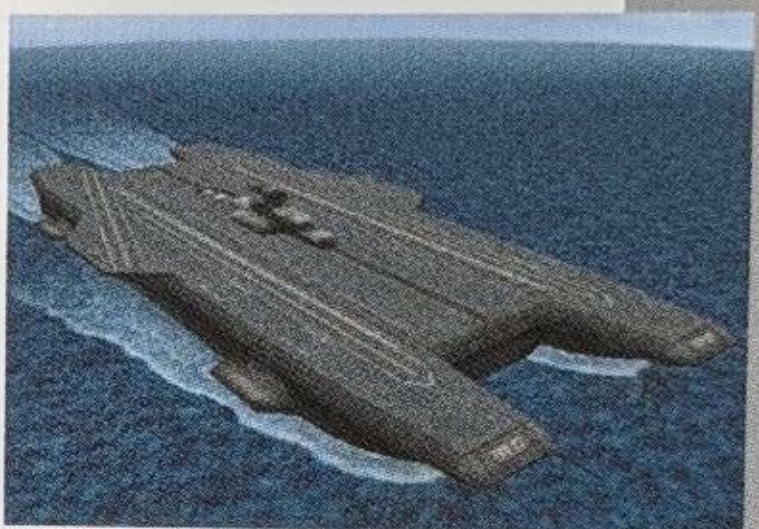
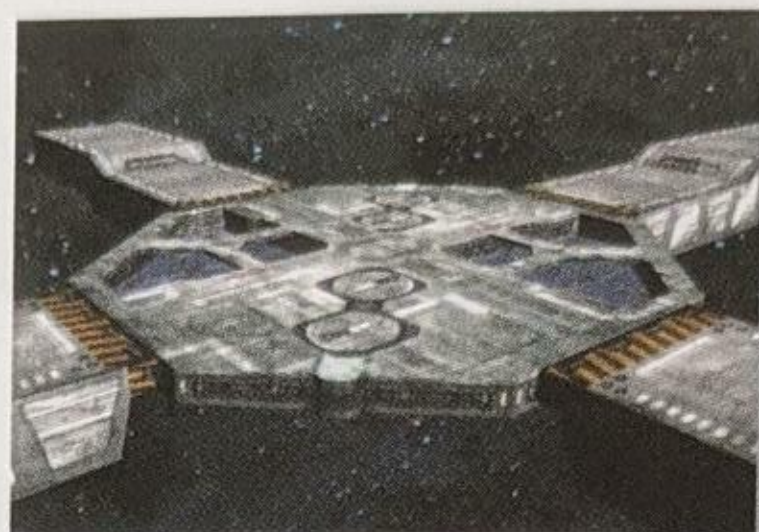
2001 ¥3.150

(PlayStation 2 a melhor versão lançada em 7 de novembro de 2002)

HISTÓRIA.....

Consequências do Mars Mayhem?

Vários anos se passaram desde o golpe de estado de Leos Klein em Marte. O governo da Terra estava construindo seus armamentos em uma organização centralizada em Marte. No entanto, cada empresa em Marte sentiu uma sensação de crise sobre o governo com um poder militar tão forte, e cada uma delas tentou desenvolver armas e garantir o poder militar, e a relação entre o governo e as empresas estava piorando. Por outro lado, na Terra, 17 áreas grandes e pequenas foram divididas e administradas por 9 departamentos de supervisão, centralizados na "Central da Terra" onde o governo está localizado, mas todas as áreas estavam focadas na turbulência marciana. , o desenvolvimento foi lento. Como resultado, a insatisfação explodiu em muitas cidades subterrâneas que sofreram enormes danos da Grande Guerra Profunda, e revoltas armadas eclodiram com frequência em vários lugares. Não há fim para o conflito entre governo, empresas e povo, e os tempos estão prestes a chegar ao extremo do caos...



NOVO SISTEMA

4 menus simples VS MISSION que expandem o leque de batalhas

Existem apenas quatro menus no jogo em "Armored Core 2 Another Age": Garagem, Missão, Loja e Sistema. Se você concluir uma missão e receber uma recompensa, poderá obter as peças na loja, montá-las na garagem e desafiar uma nova missão.



As missões são divididas em bases, com 18 bases e um total de 92 missões.

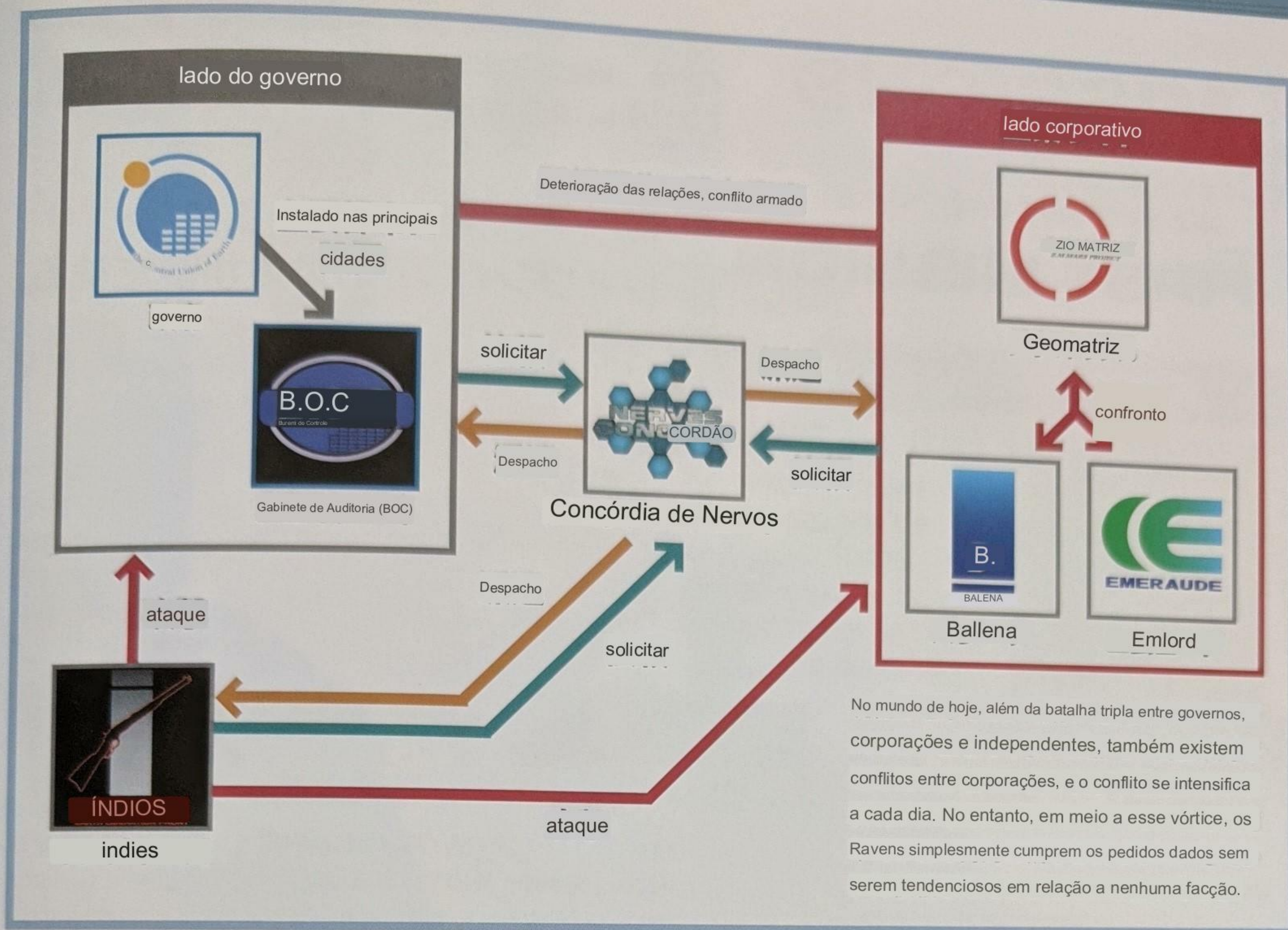
♦ Ao concluir as missões, novas bases e missões aparecerão.

modo de dois jogadores, você pode desfrutar de "VS MISSION" além do modo de batalha. São 8 missões preparadas. Algumas missões são feitas cooperativamente por dois jogadores, enquanto outras são determinadas por contas diferentes com clientes diferentes. aeronave ou lutar um contra o outro. Ganhar ou perder a batalha é o resultado final. Se as

Mesmo que você conclua o pedido, também existem missões em que você deve consertar a despesas como custos de remédios aumentarem, você perderá, então conseguir concluir a solicitação com eficiência. Pode-se dizer que a chave é



♦ Você pode superar seu oponente?



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

Geomatrix

ZIO MATRIZ

Com o objetivo de fortalecer o controle sobre Marte usando a tecnologia Desoder Tentou um plano de golpe de estado, mas falhou. No entanto, a filial tem total responsabilidade. e causou danos mínimos. Relações com o governo continuam a deteriorar-se ser. Ele dedica suas energias para fortalecer seu próprio poder militar e se dedica a desenterrar a pesquisa deixada por seu antecessor, Murakumo Millennium.

Emlord

EMERAUDE

A implantação forçada em Marte criou um conflito em grande escala com o LCC e, desde então, a posição em Marte caiu significativamente. Atualmente, mesmo em termos de poder na Terra, o Geomatrix está muito atrás. Ainda possui uma força militar poderosa, e como já se chocou várias vezes com o governo que promove medidas para fortalecer seu poderio militar, está tentando energicamente cercar Raven.

Ballena

BALENA

Em uma tentativa de expandir seu poder em Marte, abordou o corpo governante, o LCC. No entanto, o plano é prejudicado pela fuga da unidade especial Flightners. Além disso, devido à superficialidade do relacionamento com o governo, está em uma situação ruim com Geomatrix e Emlord. Mesmo agora, mantém uma relação amistosa com o governo e assume uma postura cooperativa nas medidas de fortalecimento de seu poderio militar.

governo

Governo

Governança da Terra e de Marte. Desde o golpe de estado ocorrido em Marte há vários anos, eles vêm fortalecendo rapidamente seus armamentos, o que resultou em uma sensação de crise em cada entidade empresarial e na repulsa dos moradores da cidade subterrânea.

agência de supervisão

Bureau de Controle

Agências administrativas estabelecidas nas principais cidades da Terra, como Neo Isaac, e têm jurisdição sobre as áreas vizinhas. Embora seja uma organização sob o controle direto do governo, tem autoridade discricionária sobre assuntos como controle corporativo, manutenção de segurança e armamentos em sua área designada.

indies

Índias

Uma organização armada que busca estabelecer um novo corpo governante e tem como alvo estruturas de poder como governos e corporações. É composto principalmente pelos pobres do submundo, mas também inclui aqueles que se dizem ex-Ravens.

Concórdia de Nervos

Concórdia de Nervos

Opere arenas na Terra e em Marte. Por outro lado, também é uma empresa de despacho que faz a intermediação de solicitações do governo e empresas para os Ravens cadastrados na arena. Manter uma posição neutra, independentemente das lutas de poder entre governos e corporações.

MISSÕES

Na caótica reconstrução da terra, o conteúdo do pedido é amplo, como eliminar espões de outras empresas e destruir grandes armas não identificadas. Por isso, a Even também precisa ter um amplo leque de habilidades para cumprir a missão.

PRIMEIRA MISSÃO

Uma grande variedade de solicitações

chega. Suas habilidades como Raven serão testadas.

Exclusão de grupo armado -WISH HAND-

Neo Isaac Supervision Bureau/7: Underground City Under Large Elevator O

Neo Isaac Supervision Bureau solicita a eliminação dos indies que ocupam ilegalmente a cidade subterrânea. A cidade subterrânea está localizada na parte inferior de um grande elevador atualmente em construção, e a ocupação parece ser uma ação contra a construção desse elevador. Os índios são uma arma desagradável que continua a cometer atos terroristas contra estruturas de poder, como governos e corporações.

é um grupo. Mas ele não é o tipo de oponente que Raven ficaria para trás. A pronta execução da missão é necessária para que sirva de epigrama para ações antigovernamentais. Na verdade, a força militar do inimigo não é tão grande. Eu gostaria que ele cumprisse suas funções de forma brilhante e mostrasse seu poder como um Corvo para futuros clientes.

Destruição de Armas Grandes -HIGH MEIO-

Departamento de Supervisão Neo Isaac: Z:

velha cidade de superfície

Recebi um pedido da Diretoria do Neo Isaac. Uma grande arma não identificada cruza o deserto de Zahm e está invadindo Neo Isaac. Portanto, ele quer que você espere por uma grande arma na velha cidade da superfície e a destrua. A identidade da grande arma é o MT "Gray Cloud", que foi desenvolvido e concluído em segredo por Ballena no deserto de Zam. Uma arma móvel que se presume ter sido construída usando armas ou tecnologia que existiam antes da Grande Destruição. Além de equipar um canhão orbital em seu corpo principal e lançadores de granadas em ambos os braços, é equipado com oito mísseis verticais e outras armas de fogo poderosas. É uma massa de De qualquer forma, o único jeito é destruir as peças uma a uma e enfraquecer os ataques do inimigo. Você tem que estar preparado para o fato de que será uma batalha difícil.

Dedicated Raven Erasure -BOND-

Senhor :::::

velha cidade de superfície

Foi descoberto que o Raven exclusivo da Emlord era na verdade um espião de outra empresa. Emlord rapidamente decidiu liquidá-lo. O conteúdo do pedido desta vez é ir para a velha cidade da superfície e se livrar não apenas do espião, mas também dos dois Ravens estacionados lá. Em outras palavras, você deve destruir 3 ACs. Os três ACs alvo o Pendu 40 Ram de Guyries 1987, o Bi-DANGE Viper Torres e o Heaven's Blaze de Sasha. É um pedido difícil que deve ser tratado ao mesmo tempo. No entanto, não é impossível para um Raven de primeira classe que está acostumado a lutar contra AC.



↑ Você estará lidando com 3 ACs de tipos diferentes.

ÚLTIMA MISSÃO

O ponto culminante de uma ampla variedade de missões O dever de Raven é o confronto AC.

Levantamento final da área inexplorada -DOMINION RECAPTURE-

Governo:::::Campo Perdido

Uma área sob controle direto do governo onde a entrada é proibida e apenas um número limitado de pessoas sabe de sua existência. Nas duas vezes em que fui contratado para investigar a área, fiquei cara a cara com um inimigo poderoso e não identificado. E desta vez. O conteúdo da solicitação direta do centro do governo era invadir a instalação artificial na área inexplorada e destruir um determinado alvo. No entanto, o que o esperava dentro da instalação feita pelo homem era um inimigo desconhecido que superava em muito os oponentes que ele havia encontrado nos dois encontros anteriores. Ele muda livremente entre duas formas, forma humana e forma de vôo, e ataca com poder feroz.



↑ mão. Sua força inconfundível deixou seu nome na história prova da pessoa. Pode ser uma boa oportunidade para sentir isso em primeira

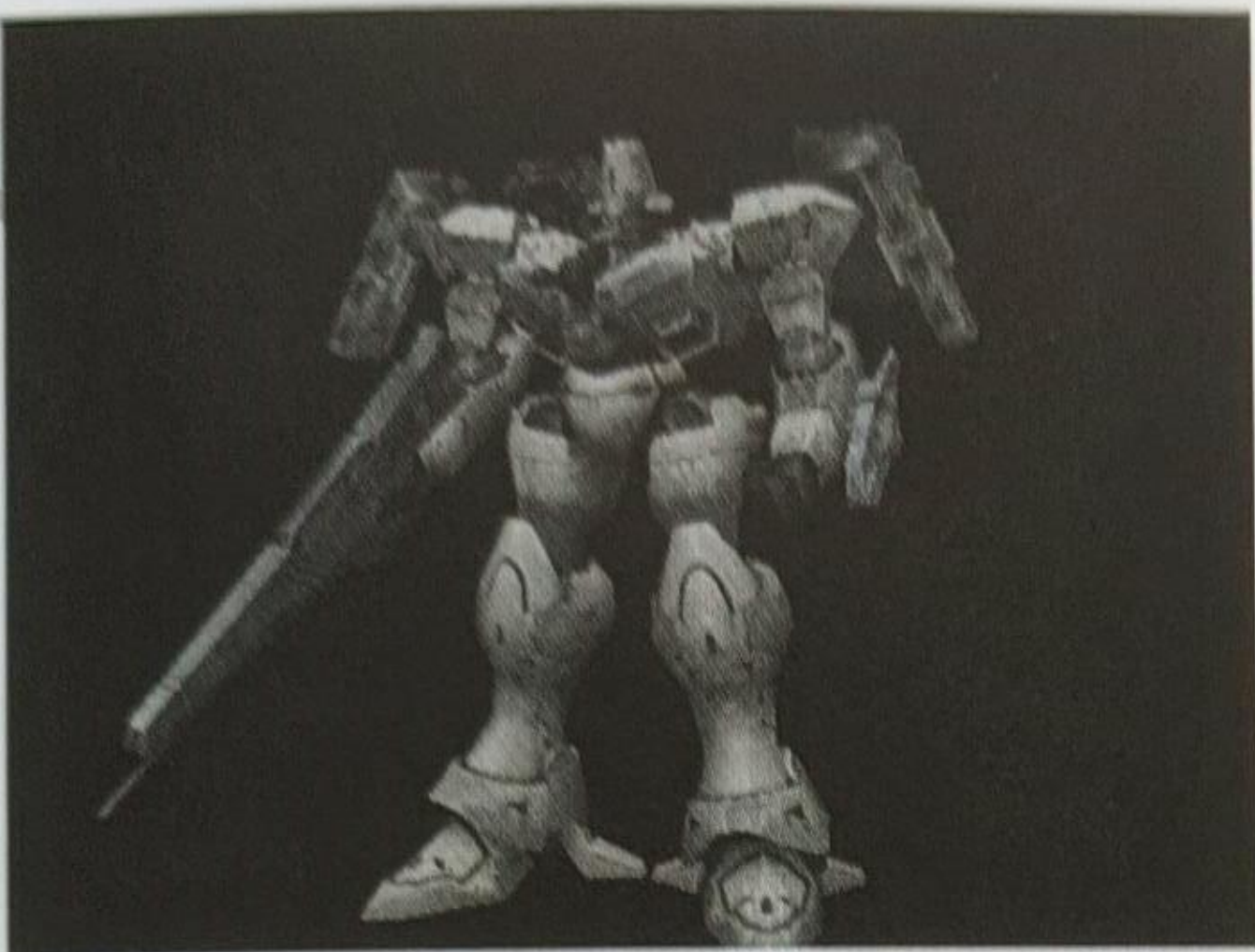
INIMIGOS

mais tipos de inimigos

Além de ACs poderosos, criaturas desconhecidas e grandes MTs que são relíquias de civilizações da velha geração, "Another Age" é caracterizado por encontros com uma variedade maior de inimigos durante as missões do que nunca.

CA

Em "Another Age", que não possui modo de batalha de classificação na arena, existe a oportunidade de lutar contra AC apenas em missões. O AC de Raven é a maior barreira para completar a missão.



Dies Iray <Antares>

O piloto era um conhecido Raven on Mars, mas ocupou uma estação de retransmissão de elevador móvel depois de viajar ilegalmente. Na verdade, é um humano aprimorado e, aproveitando o fato de que os boosters consomem menos energia, ele pode se mover em alta velocidade com seu AC móvel. Bom em atacar enquanto se move.

Kaisei
<Carrasco>



Contratado pelo Bureau de Supervisão para proteger a investigação da base independente. O AC é pesado e possui alto poder defensivo, mas seu ponto fraco é que não possui lâmina e possui uma pequena capacidade total de munição.



Gorila armado
<T Mania>

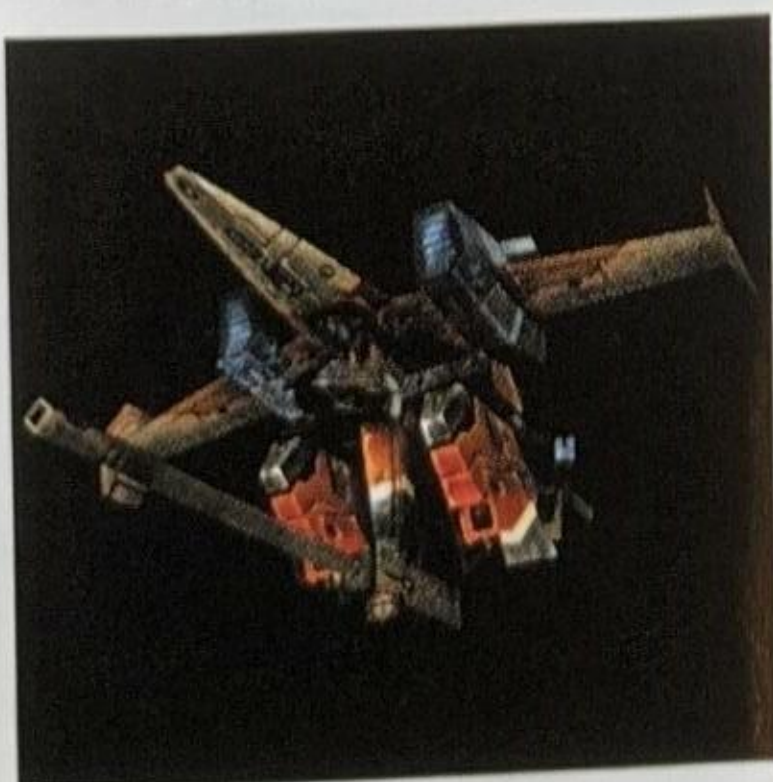
O piloto é o líder de uma gangue de ladrões. A aeronave é um tipo de tanque equipado com braços do tipo arma em ambos os braços. É porque tinha um esconderijo na Cratera Gien, uma área plana coberta de areia?

MT

Originalmente usado para trabalho, mas também pode ser usado como uma arma barata.

Tipo de separação superior
e inferior MT gradle

Um tipo especial de MT. Equipado com um enorme canhão na parte inferior, parece um avião, mas se sofrer dano, se desprenderá e se tornará um MT terrestre.



MT
triunfo

Um MT que parece um AC equipado com uma arma na perna. Embora careça de mobilidade, é equipado com um laser difuso como arma de ombro.



arma biológica

Armas criadas por guerras em grande escala, como "Grande Destruição".



rastreador grátis

Uma arma biológica encontrada em uma área subdesenvolvida no sudoeste. O ataque paralisa o veículo AC. Esta arma biológica, que foi produzida a partir da gigantesca arma biológica Destroyer Free aninhada na instalação de descarte de Hilda, não pode ser travada sem uma cabeça equipada com um biossensor.

LISTA DE PEÇAS

De "AC2", o radiador , Dentro, Ex
Uma parte chamada tensão apareceu. de novo, Tradicional
Com a adição do conceito de quantidade de calor às peças, os parâmetros

Significado de cada parâmetro e ícone

Parâmetro

Parâmetro comum para todas as peças

- Peso: O peso da peça.
- Consumed PT Consumo de energia da peça.

Parâmetros comuns para peças externas

- AP: A durabilidade da peça.
- Bullet Defense: Defesa contra armas baseadas em balas. PT Defesa: Defesa contra armas de energia.

Desempenho de resfriamento: A capacidade de diminuir a temperatura da aeronave que aumentou devido ao impacto.

Parâmetros comuns das peças da arma

- Poder de ataque: Poder de ataque por bala

Capacidade de Munição: O número de vezes que a arma pode ser usada.

Alcance: A distância que as balas da arma podem atingir.

Intervalo de disparo: A quantidade de tempo que leva depois de disparar uma bala antes de disparar a próxima bala. Heat On Hit: Quanto calor uma bala dá a um inimigo que atinge.

Custo da Munição: Preço por bala. Não existe em armas de energia.

Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo.

Consumo ao disparar EN: Auto-recuo ao disparar com o consumo de energia.
disparo de armas à base de energia: Recuo recebido ao disparar armas à base de canhão.

Parâmetros específicos da parte da cabeça

- Tempo para se recuperar de um erro do sistema de controle do sistema.
- Controle de equilíbrio Resistência ao impacto quando atingido.
- Função de hacking: capacidade de hacking para destrancar o portão.

parâmetros específicos do núcleo

Capacidade do braço: A soma do peso das partes do braço e das armas que podem ser equipadas.

Desempenho de Intercepção: Probabilidade de interceptar

Alcance de Intercepção: O alcance em que os mísseis inimigos podem ser interceptados.

mísseis inimigos. Saída OB: Saída do overd boost.

Consumo em OB EN Energia consumida quando o overd boost é ativado. Valor calórico em OB:

A quantidade de calor que aumenta quando o Overd Boost é ativado. Limite o tempo de

liberação O medidor de energia não diminuirá por um determinado período de tempo.

Duração do "Limite de Liberação".

Slots de opções Número total de slots de opções que podem ser equipados.

Parâmetros específicos da peça do braço

- PT Supply: Quantidade de energia fornecida à lâmina.
- Controle de recuo: capacidade de reduzir o recuo ao disparar uma arma.
- Habilidade de Rastreamento: Capacidade de rastrear inimigos ao usar a lâmina.

Parâmetro específico da peça da perna

Leg Capacity: Peso total das peças que podem ser equipadas. Mobilidade:

A velocidade com que você se move.

Estabilidade na aterrissagem Estabilidade ao impacto na aterrissagem.

Estabilidade ao ser atingido Estabilidade ao impacto ao ser atingido.

Rotation Speed A velocidade na qual a aeronave

irá girar. Desempenho de frenagem: curta distância do movimento de impulso, etc., para parar

Consumo em standby EN Consumo de energia em estado estacionário

Parâmetros específicos do booster

- Boost Output: A saída do booster. Quanto mais alto você estiver, mais rápido você pode se mover.
- Consumo ao impulsionar Quantidade de energia consumida ao usar o EN Booster.
- Eficiência: relação entre a saída do booster e o consumo de EN durante o boost.

Parâmetros específicos do FCS

Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo.

Lock Time: Quanto tempo leva para o míssil travar.

Distância Bloqueável: Distância máxima que pode ser bloqueada.

Desempenho da mira: o tamanho da mira de travamento. Aim Accuracy: Precisão de atirar em inimigos bloqueados.

Aim Speed: A velocidade na qual o retículo se move através da mira.

Parâmetros específicos do gerador

- Saída EN: A quantidade de energia que o gerador produz ao longo do tempo.
- Capacidade do capacitor: quantidade máxima de energia que pode ser armazenada no gerador



os dados estão aumentando. Para montar uma aeronave excelente,
pode-se dizer que é fundamental apreender primeiro os novos elementos.

Capacidade de emergência: O comprimento da zona vermelha no medidor de energia.

Valor calórico: Quantidade de calor gerada em um determinado período de tempo.

Parâmetros específicos do radiador Capacidade de

resfriamento normal: A quantidade de calor que pode ser reduzida em um determinado período de tempo.

Capacidade de Resfriamento de Emergência: O intervalo no qual a quantidade de calor que pode ser reduzida em um determinado período de tempo durante

Intervalo Boostable: Usado por Boosters Auxiliares Disparos a fuga térmica. Adicionado com AC2AA
Simultâneos: Quantos mísseis interligados são disparados ao mesmo tempo.

Parâmetros específicos do

radar Alcance do radar: Alcance efetivo do radar.

Parâmetros específicos da lâmina

Alcance da Lâmina: A área que a lâmina pode

atingir Calor Calor: A quantidade de calor gerada ao atacar.

Parâmetros específicos do escudo

Alcance Efetivo: O ângulo no qual o efeito protetor do escudo é efetivo.

Valor de calor de ativação: quando o escudo é ativado A quantidade de calor que sobe para

Outros parâmetros exclusivos

Taxa de Aumento de Munição: A taxa na qual a capacidade de munição de outras armas aumenta. presente apenas em revistas

Tempo de efeito Quando a furtividade é ativada, bloqueie o inimigo desligar o tempo

Número de ativações O número de vezes que a função furtiva pode ser ativada.

Parâmetros específicos de peças opcionais

Número de slots necessários: Núcleo Slots opcionais necessários para equipar

ícone

CC tipo MCOM Estilo antigo Fornece apenas as informações

COM MID mínimas necessárias Tipo COM Padrão Fornece informações sobre os arredores

COM HIGH Tipo COM/alto desempenho Fornece informações detalhadas sobre os arredores

MALE COM Sexo Masculino

FEMALECOM Sexo/Feminino

MAPA NENHUM Sem função de mapa Só pode exibir seus arredores Função

MAPA AREA de exibição de área Memorize e exiba os lugares por onde você passou

MAP A&P Função de exibição de nome de área e local Exibe a posição do

N. CONTADOR alvo, etc. Contador de ruído Não é afetado por bloqueio de ondas de rádio

BIO SENSORES Sensor de reação biológica Pode bloquear armas biológicas

RADAR Radar embutido no cabeçote

STANDARD Tipo de display de radar Standard

CÍRCULO Tipo de exibição do radar, circular

OCTÓGONO Tipo de exibição de radar Função de

MISSIL exibição de míssil octógono Exibe mísseis inimigos no radar

STEALTH SENSORES Stealth Sensor Mostra inimigos usando furtividade no radar

EXTENSÃO Os braços TP de extensão podem ser equipados com função de

PULAR salto de extensões

LOCK SINGLE Tipo de bloqueio Bloqueio de foco único em um inimigo Tipo

LOCK MULTI de bloqueio múltiplo Bloqueio em vários inimigos em ordem

VISÃO Tipo de local Padrão

SIGHT SP Tipo de local/Tipo de

VISÃO NAO local especial Longa distância

SIGHT WS Tipo de mira/ângulo amplo

SIGHT LW Tipo de local/retrato

SIGHT SW Tipo de local/horizontal

NO LOCK Sem bloqueio

SÓLIDO Armas vivas

ENERGIA Armas de energia

"CABEÇA"



Afinal, o radar embutido e a máquina de mapas
A presença ou ausência de habilidade é importante, e a seguir
Agora vamos considerar o desempenho defensivo.
Além disso, o desempenho COM é não é muito importante.

D

CATEGORIA
T.
ZHD-GE/OHR

25700C Desempenho de resfriamento E

Peso S

PT Defesa D

Consumo EN S

Defesa de bala D

AP C

COM MAPA BAIXO FEMININO NENHUM

AC2 AC2AA

BIO RADAR

SENSEORES

Controle do sistema B controle de equilíbrio

Função de hacking D Distância do radar

Intervalo do radar Intervalo do sensor E

Partes principais do equipamento inicial. É bem leve e tem bom desempenho pelo preço, exceto pelo fato de não ter função de radar.

CATEGORIA
T.
(EHD-GN-92 33800C

Desempenho de refrigeração E

Peso D.

PT Defesa B

Consumo EN C

Bullet Defense S

AP S

COM MASCULINO N NENHUM CONTEUDO

AC2 ÁCAA

BIO DER

SENSEORES

Controle do sistema S Controle de equilíbrio A

Função de hacking E Distância do radar

Intervalo do radar Intervalo do sensor B

Tem o maior AP de todas as cabeças e defesa
O rosto é perfeito. Poucos recursos adicionais
Portanto, se você quiser usá-lo, use-o em batalhas locais.

CATEGORIA
T.
(E HD-NIGHTEYE

49700C Desempenho de refrigeração E

Peso A.

PT Defesa D

Consumo EN C

Defesa de bala C

AP B

COM BIO FEMININA

AC2 AGIAA

PADRÃO DE RADAR

SENSEORES

Sistema de controle B Controle de equilíbrio C

Função de hacking E Distância do radar E

Espaçamento do radar E Espaçamento do sensor S

Função de mapa aprimorada, máquina de radar
Peças versáteis com habilidade, defesa plana
mantido em um nível médio.

CATEGORIA
T.
(E EHD-GARD

19300C Desempenho de resfriamento E

Peso S.

EN Defesa E

Consumo PT A

Defesa de bala D

AP E

COM MAPA COM MASCULINO NENHUM

AC2 AC2AA

BIO RADAR

SENSEORES

Controle do sistema E Controle de equilíbrio S

Função de hacking E Distância do radar

Intervalo do radar Intervalo do sensor A

Leve e barato, mas tem a menor defesa
nível. Apenas o controle de equilíbrio é todo cabeça
o melhor do departamento.

CATEGORIA
T.
ZHD-06/RW

30500C Desempenho de resfriamento S

peso B

EN Defesa E

Consumo PT A

Bullet Defense E

AP S

COM MEIO MASCULINO MAPA ÁREA

AC2 AC2AA

BIO SENSORES

PADRÃO DE RADAR

SENSEORES

Controle do sistema A Controle de equilíbrio

Função de hacking E Distância do radar E

Intervalo do radar E Intervalo do sensor S

Tem muito AP, mas defesa muito baixa. Sua
vantagem é que é barato para uma
cabeça equipada com função de radar.

CATEGORIA
T.
(EHD-ONE-NT

61000C Desempenho de resfriamento E

peso

PT Defesa C

Consumo EN E

Defesa de bala C

APD

COM CONTADOR DE ÁREA MASCULINA

AC2 AC24A

PADRÃO DE BIO RADAR

SENSEORES

Controle do sistema D Controle de equilíbrio C

Função de hacking B Alcance do radar D

Espaçamento do radar D Espaçamento do sensor A

Possui uma série de funções adicionais.
No entanto, o desempenho básico é medíocre, o consumo
Há também uma desvantagem de haver muitos EN.

CATEGORIA
T.
ZHD-8008/S

41500C Desempenho de refrigeração D

Peso A

PT Defesa D

Consumo PT A

Bullet Defense E

AP A

COM CONTADOR AAP COM FEMEA

AC2 AC2AA

PADRÃO DE BIO RADAR

SENSEORES

Sistema de controle B Controle de equilíbrio E

Função de hacking S Alcance do radar A

Intervalo do radar B Intervalo do sensor B

Baixa defesa, mas leve e radar
Excelente funcionalidade, a maioria das missões
Você deve ser capaz de lidar com isso.

CATEGORIA
T.
ZHD-AG/TORRETA

44700C Desempenho de resfriamento E

Peso A.

PT Defesa D

Consumo EN B

Defesa de bala D

AP S

COM MAPA FEMININO NENHUM TES

AC2 AGZAA

BIO SENSORES

PADER

SENSEORES

Sistema de controle B Controle de equilíbrio S

Função de hacking B Distância do radar

Intervalo do radar Intervalo do sensor S

Um tipo que combina leveza com AP e defesa
sem funções adicionais. No entanto, não tem
charme suficiente para forçá-lo a usá-lo.

CATEGORIA
T.
ZHD-MO/EGRET

89000C Desempenho de resfriamento E

peso

PT Defesa D

Consumo EN S

Defesa de bala D

AP A

COM MAPA FEMININO N-CONTADOR A&P

AC2 AC2AA

PADRÃO DE BIO RADAR

SENSEORES

Controle do sistema C

Controle de equilíbrio B

Função de hacking B

Distância do radar C

Espaçamento do radar C

Intervalo do sensor A

É leve, tem baixo consumo de EN e está totalmente
equipado com funções adicionais. Pode-se dizer que é o
melhor desempenho pelo preço de todas as cabeças.

CATEGORIA
T.
ZHD-2000/SV

38400C Desempenho de resfriamento E

Peso S.

PT Defesa D

Consumo EN E

Bullet Defense E

AP C

COM CONTADOR DE ÁREA MASCULINA

AC2 AC2AA

PADRÃO DE BIO RADAR

SENSEORES

Sistema de controle S Controle de equilíbrio E

Função de hacking D Alcance do radar E

Espaçamento do radar E Espaçamento do sensor C

Tem o desempenho de uma versão de baixo
custo do ZHD-MO/EGRET. É leve e altamente
funcional, mas o gargalo é que consome muito EN.

CATEGORIA
T.
ICE EHD-DOME

52100C Desempenho de resfriamento C

Peso C.

PT Defesa S

Consumo PT A

Bullet Defense E

APS

COM MAPA FEMININO N-CONTADOR

AC2 AC2AA

BIO SENSORES

Radat

SENSEORES

Sistema de controle A Controle de equilíbrio E

Função de hacking A Distância do radar

Intervalo do radar Intervalo do sensor S

As defesas AP e EN são de primeira classe. Vivendo
Equipado com um sensor corporal,
Ativo na guerra com armas antibióticas.

CATEGORIA
T.
EHD-WACS

Desempenho de refrigeração 73300C

Peso S

EN Defesa E

Custo EN B

Bullet Defense E

APD

COM ALTO MALE MAPA N-CONTADOR ARP

AC2 AC2AA

PADRÃO DE BIO RADAR

SENSEORES

Controle do sistema E Controle de equilíbrio D.

Função de hacking A Distância do radar S

Espaçamento do radar S Espaçamento do sensor A

A única parte da cabeça com um radar
Está totalmente equipado com funções adicionais, poder de defesa
baixo, mas vale a pena equipar.

CATEGORIA
T.
CE EHD-SCOPEEYE 64000C

Desempenho de resfriamento E

Peso B.

EN Defesa E

Consumo EN C

Defesa de bala D

AP C

COM O MAPA MASCULINO A&P

AC2AA

PADRÃO DE BIO RADAR

SENSEORES

Controle do sistema C Controle de equilíbrio D

Função de hacking D Distância do radar B

Espaçamento do radar A Espaçamento do sensor S

Alcance do radar de EHD-NIGHTEYE
fortalecer, Toma-se mais pesado e diminui o poder de defesa
É um pouco difícil de usar porque é

CATEGORIA
T.
ZHD-102/ROCK

57700C Desempenho de resfriamento E

peso E

PT Defesa S

Consumo EN S

Bullet Defense S

AP S

COM CONTADOR FEMININO

AC2AA

PADRÃO DE BIO RADAR

SENSEORES

Controle do sistema E Controle de equilíbrio S

Função de hacking B Distância do radar S

Intervalo do radar B Intervalo do sensor S

AP Defense Power Excelente em todas as
funções adicionais. É muito pesado, mas quero
usá-lo mesmo ajustando outros equipamentos.



[ESSENCIAL



As partes principais incluem um elemento chamado **overboost** de "AC2". Não só o poder defensivo, mas também o desempenho do overboost será um dos critérios na hora de escolher um core.

D

CATEGORIA

ZCX-F/ROOK

99800C Capacidade máxima de carga C

PT Defesa B
Defesa de bala BConsumo EN B
AP A

AC2 AC2AA

desempenho de refrigeração

Intervalo de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Um desempenho de interceptação

Número de slots de opção B

C OB consumo EN B

C Limite o tempo de liberação C

Peso médio com peso leve e alta defesa essencial. Acima da média em todas as habilidades. Não existem tais desvantagens.

CATEGORIA

CEECEM-XROO

62200C Carga Máxima do Braço B

PT Defesa D
Defesa de bala CConsumo EN B
AP C

AC2 AC2AA

desempenho de refrigeração

aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

D Desempenho de aceitação A

A Número de slots de opção C

A Consumo durante OB EN S

A Limite o tempo de liberação E

Tem uma função de interceptação de mísseis, mas ZC Ainda inferior a X-F/ROOK eu vou. Salvo pelo preço baixo.

CATEGORIA

E ECL-ONE

Quantidade máxima de empilhamento do braço 8000C

EN Defesa E
Bullet Defense Econsumo EN B
APES

AC2 AC2AA

desempenho de refrigeração

aceitação

saída OB

Geração de calor em OB S

Desempenho de interceptação E

C Número de slots de opção E

Consumo durante S OB EN07

C Limite o tempo de liberação E

Núcleo mais leve. slot de opção. Embora o número de projetos seja grande, se você olhar de forma abrangente ZCL-XA/2 é melhor

CATEGORIA

ZCL-XA/2

110000C E

PT Defesa C
Defesa de bala DConsumo EN E
APES

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração C Desempenho de interceptação

Faixa de aceitação

Saída OB S Consumo durante OB EN E

Geração de calor em OB S Limite de tempo de liberação D

Saída OB máxima e slot opcional número de bits. Aproveitando a defesa baixa. É necessária uma tática que compense a mobilidade.

CATEGORIA

ZCH-GR/1

74000 C Carga máxima do braço S

PT Defesa A
Defesa de bala AConsumo PT A
AP S

AC2 AC2AA

desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Desempenho de interceptação S

Número de slots de opção D

C. Consumo durante OB EN B

E. Limite o tempo de liberação S

Núcleo pesado com desempenho estável.

A quantidade de calor gerado durante o OB é alta, portanto pode ser usada continuamente.

Ele vai superaquecer assim que você usá-lo.

CATEGORIA

(EECH-D4

105000C Capacidade máxima de carga S

PT Defesa S
Bullet Defense SConsumo EN S
AP S

AC2 AC2AA

desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

B. Desempenho de aceitação D

B. Número de slots de opção E

E. Consumo de ENS durante OB

C. Limite o tempo de liberação C

Um núcleo com o maior poder de defesa. peso é De qualquer forma, o número de slots de opção Estou preocupado com a falta de



FAZENDAS



Os braços são selecionados com base no peso e poder de defesa. Claro, está relacionado à precisão do tiro. controle de recuo, o poder da lâmina, PT Suprimento e Rastreamento Conectados Diretamente à Precisão. Eu também quero prestar atenção ao desempenho.

D

CATEGORIA

ZAN-414/SLA

23800C Desempenho de refrigeração E

PT Defesa B
Bullet Defense EPeso C.
ENE consumido
AP C

AC2 AC2AA

PT capacidade de

Rastreamento de suprimento

B.

C.

controle de recuo

Defesa EN alta para uma habilidade de peso médio estômago. No entanto, devido à sua baixa defesa de bala, As situações úteis são limitadas.

CATEGORIA

(E EAN-SO

14800C desempenho de refrigeração B

PT C
Defesa de bala CPeso A.
Consumo PT A
AP D

AC2 AC2AA

PT abastecimento

Capacidade de rastreamento

E.

B.

controle de recuo

Braços do equipamento inicial. corda mais barata. Desempenho equilibrado, Você pode continuar usando.

CATEGORIA

EEAN-CEX

19500C Desempenho de refrigeração E

PT Defesa C
Defesa de bala Bconsumo EN B
APC

AC2 AC2AA

PT abastecimento

Capacidade de rastreamento

C.

C.

controle de recuo

Versão aprimorada do EAN-SO. com defesa aumento de peso e consumo para EN Tornou-se difícil de usar.

CATEGORIA

ZAN-616/AUR 37000C

Desempenho de refrigeração E

PT Defesa B
Defesa de bala BPeso C.
Consumo EN C
APD

AC2 AC2AA

PT abastecimento

Capacidade de rastreamento

C.

B.

controle de recuo

Tem desempenho acima da média, exceto por seu baixo AP. É uma peça com excelente desempenho de custo.

CATEGORIA

(E EAN-2112

24200C Desempenho de refrigeração E

PT Defesa D
Defesa de bala Apeso B
Consumo PT A
AP B

AC2 AC2AA

PT abastecimento

Capacidade de rastreamento

C.

B.

controle de recuo

Peças que enfatizam a defesa de bala ao vivo. consumo Excelente também em EN e AP, além da defesa EN Pode ser usado se complementado com peças.

CATEGORIA

ZAN-202/TEM

21200C Desempenho de refrigeração A

PT Defesa D
Bullet Defense EPeso S.
Consumo EN S
APB

AC2 AC2AA

PT capacidade de

Rastreamento de suprimento

C.

C.

controle de recuo

Um braço leve que consome a menor quantidade de EN. APs E o desempenho de refrigeração também é bastante

CATEGORIA

CE EAN-02-BG

57000C Desempenho de refrigeração D

PT Defesa D
Defesa de bala CConsumo EN A
APC

AC2 AC2AA

PT abastecimento

Capacidade de rastreamento

D.

B.

controle de recuo

Comparado ao ZAN-202/TEM, mais do que poder de defesa ao preço



CATEGORIA
T.
ZAN-303/S

36500C Desempenho de resfriamento A

Peso S.

EN Defesa E

Bullet Defense E

Consumo EN S

AP E

EXTENSÃO

AC2 AC2AA

PT abastecimento

S. controle de recuo D.

E.

A fonte EN mais leve e melhor. defesa
Tem a menor potência, mas usa muitas lâminas
Em caso afirmativo, considere o equipamento.

CATEGORIA
T.
(EEAN-1111

48800C Desempenho de resfriamento E

Peso S.

PT Defesa C

Defesa de bala C

Consumo PT A

APES

EXTENSÃO

AC2 AC2AA

PT abastecimento

D. controle de recuo C.

C.

Possui alto poder defensivo entre seus braços leves. baixo
Suplemente o AP ruim com outras partes,
Quero colocar o peso que economizei em meus armamentos.

CATEGORIA
T.
ZAN-707/E

44000C Desempenho de resfriamento B

Peso D

PT Defesa B

Bullet Defense S

ENCs consumidos

APS

EXTENSÃO

AC2 AC2AA

PT abastecimento

C. controle de recuo B.

B.

Braços pesados com desempenho estável. especialmente
Sem falhas, então você não precisa se preocupar com o peso
Pode-se dizer que é uma peça excelente que não existe.

CATEGORIA
T.
(EEAN-MWZ

30500C Desempenho de refrigeração C

Peso C.

PT Defesa B

Defesa de bala B

Consumo EN B

AP A

EXTENSÃO

AC2 AC2AA

PT abastecimento

D controle de recuo D.

C.

Peso relativamente barato. ZAN-707/E
Está um posto abaixo do desempenho de
Mas considerando o preço, é o suficiente.

CATEGORIA
T.
ZAN-004/B

62600C Desempenho de refrigeração D

Peso E

PT Defesa S

Defesa de bala e

Consumo EN D

AP S

EXTENSÃO

AC2 AC24A

PT capacidade de resfriamento

B controle de recuo A.

S.

Melhor proteção AP e EN entre as partes do braço
orgulhoso de No entanto, como o peso também é o maior,
O equipamento que pode ser equipado é limitado.

CATEGORIA
T.
ZAN-AX/WISE

34700C Desempenho de resfriamento D

Peso C.

PT Defesa C

Defesa de bala C

Consumo EN E

AP D

EXTENSÃO

AC2 AC2AA

PT abastecimento

S controle de recuo C.

E.

Como braço pesado, enquadrar-se na categoria leve
No entanto, o aspecto defensivo é insatisfatório. a única
O recurso redentor é a altura do suprimento de EN.

CATEGORIA
T.
(EEAN-MHKS

57000C Desempenho de resfriamento S

peso E

PT Defesa C

Bullet Defense S

Consumo EN D

AP C

EXTENSÃO

AC2 AC2AA

PT abastecimento

Controle de recuo E S.

B.

Defesa de bala é a melhor. cervo
A defesa AP e EN não são boas o suficiente,
É uma parte complicada.

"ARMAS DE
ARMAS

Os braços das armas correm o risco de
baixa defesa. Ajuste cuidadosamente o
equilíbrio com outras partes, incluindo as
pernas. Além disso, de "AC2", um braço de
arma do tipo lâmina também apareceu.

CATEGORIA
T.
KEEAW-MG-03

58500C Faixa C

peso B

Capacidade de munição S

Consumo EN S

Poder de ataque E.

AP C

EXTENSÃO VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

defesa de bala E. PT proteção

Desempenho de resfriamento B intervalo de queima

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Possui excelente poder de disparo rápido e pode castigar grandes danos em pouco tempo.
dado uma mensagem. O número de balas também é uma arma
Tem muitos braços e é fácil de manusear.

CATEGORIA
T.
CEEAW-BZD

67700C Faixa C

Peso A

Capacidade de munição D

Consumo EN S

Poder de ataque A.

AP S

EXTENSÃO DE VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Defesa de bala ao vivo E EN defesa

Desempenho de refrigeração D intervalo de disparo

Calor no preço unitário de sucesso A

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Tem alto poder de ataque e calor quando atingido.
Apesar de ser leve no braço da arma, AP
O ponto mais alto não pode ser esquecido.

CATEGORIA
T.
EEAW-DC10

127800C Gama S

Peso D

ENA consumo ENA

Poder de ataque S.

AP D

EXTENSÃO DE VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Real Defesa E PT Defesa E

Desempenho de resfriamento E Intervalo de queima E

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

O poder de um único golpe é o melhor entre todas as armas.
Pucras. confiante de que você pode bater
É uma arma que eu gostaria de usar se a tivesse.

CATEGORIA
T.
ZAW-XP/T9

82100C Gama S

Peso C.

capacidade de munição C

Consumo EN C

poder de ataque c.

AP E

ENERGIA DE VISÃO DE EXTENSÃO

AC2 AC2AA

Bullet Defense E

PT proteção

A. intervalo de tiro

E. preço unitário

Número máximo de fechaduras D

Consumo durante o disparo EN B

Um plástico que tem poder de ataque e intervalo de disparo
Dispare uma bala Zuma. par opcional
Quero fortalecer ainda mais meus pontos fortes com ferramentas.

CATEGORIA
T.
ZAW-SPLASH

76400C Faixa E

peso E

Capacidade de Munição A Consumida ENE

Poder de ataque E.

AP B

EXTENSÃO ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC24A

defesa de bala E EN proteção

Desempenho de refrigeração S intervalo de disparo

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Para disparar um grande número de balas de difusão, feche
É melhor atirar à distância. AC2
Em AA, a capacidade de munição aumentou significativamente.

CATEGORIA
T.
ZAW-LC/NPM

94000C Faixa D

peso E

Número de balas D Consumo EN E

Poder de ataque A.

AP C

EXTENSÃO ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

Bullet Defense E

PT proteção

Desempenho de refrigeração Intervalo de queima D

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN E

O poder de ataque é alto, mas o consumo EN ao disparar
também são muito comuns. O peso também é um pescoço
É uma arma que se preocupa onde usar.

CATEGORIA
T.
KEEW-H801

116000C Faixa D

Peso E

capacidade de munição C

Consumo EN B

poder ofensivo

APC

EXTENSÃO VISÃO DE EXTENSÃO SÓLIDO

AC2 ACMA

Defesa real E EN defesa

Desempenho de refrigeração D. intervalo de tiro

calor ao bater B. preço unitário

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Além de ser pesado, tem um desempenho bem
equilibrado. Eficaz contra oponentes que não possuem
capacidade de interceptação de mísseis.

CATEGORIA
CETEAWS604

99000C Faixa C

Capacidade de munição A
poder de ataque C

Peso S.

Consumo EN B

APB

EXTENSÃO DE VISÃO SÓLIDA

AC2 ACIA

Defesa real E EN defesa

E.

Desempenho de resfriamento C Intervalo de queima B

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

A.

Número máximo de fechaduras A Consumo no lançamento PT

Dispara até 8 mísseis simultaneamente fazer. Combinado com mísseis interligados Evitar é quase impossível.

CATEGORIA

(EEAW-S604

128000C de calor na batida E

Faixa de lâmina A
poder de ataque B

peso B

Consumo EN S

AP A

EXTENSÃO

AC2 ACAA

EN Defesa E Bala Defesa E

Desempenho de refrigeração E EN alimentação

C.

Controle de recuo D Consumo no ataque EN S

Geração de calor ao atacar C

Laço de lâmina capaz de dois ataques consecutivos
Braço da arma de Pu. Poder de ataque em AC2AA é muito aprimorado.

PERNAS



Ao montar o AC, as pernas

A importância da seleção de peças é enfatizada ao longo da série.

não muda. Você também pode se registrar no AC2.

O tipo float no campo é um combate altamente manobrável e adequado para atividades na água.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-XXO/TP

25000 C D Peso A



PT Defesa D

Consumo PT A

Defesa de bala C

AP C

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Pernas do equipamento inicial. quase leve
É uma classe de peso médio de Noh. Consome menos EN
Nada digno de nota além de não.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-XA1/FA

53700C C

peso B



PT Defesa S

Consumo EN B

Defesa de bala C

AP A

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar D

Velocidade de giro C Consumo em espera EN B

Desempenho do freio D

Grande capacidade de carga para um bipé de peso médio

Defesa EN muito alta. conspícuo

Pode-se dizer que é uma boa parte sem fraquezas.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ELN-2002AT

35000 CDs



EN defesa/E-

11A

Bullet Defense S

APS

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

velocidade de rotação D Consumo Em Espera EN S

Desempenho do freio E

Barato e excelente em AP e defesa de bala
peças. Carga útil baixa e nível mínimo
A defesa EN de Bell é onde dói.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

EELN-02A

39000 C Carga máxima da perna C

Peso A.



PT Defesa C

Consumo PT A

Defesa de bala B

AP B

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio D

Baixo consumo de EN e boa defesa
Bom aí. Se você usar um bipé de peso médio,
seria um forte candidato.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-XA2/FF

45600C Perna Grande Capacidade de Carga C

Peso B.



EN Defesa B

Consumo PT A

Defesa de bala B

AP A

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade no pouso E Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio D

Yu, um rival do ELN-02A
peças excelentes. este é um pouco mais pesado
No entanto, eles são superiores na defesa.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ELN-02SLD

51200C Carga máxima da perna D

Peso B.



EN Defesa B

Consumo EN C

Defesa de bala B

APC

PULAR

AC2AA

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar D

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Sucessor do ELN-02A, mas poder defensivo
Todo o resto está enfraquecido.
Não vale a pena usar.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-EK1/SRRT

46700 CE



EN defesa C consumo ENB

Defesa G

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

velocidade de rotação Um ENS de consumo em espera

Desempenho do freio E

A mais leve de todas as pernas, excelente mobilidade
Esconder. Devido à sua carga útil muito baixa,
Uma configuração de aeronave difícil é forçada.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

(E ELN-701

68000 C perna máxima D

Peso A.



PT Defesa D

Consumo EN E

Defesa de bala D

AP E

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao ser atingido E

Velocidade de giro B Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Bipé leve com excelente mobilidade. é
mas consome muito EN, AP é só pernas
Existem muitas deficiências, como ser o mais baixo no meio.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-WA02/SS

72000 C carga máxima da perna E

Peso S.



PT Defesa C

ENCs consumidos

Defesa de bala C

APC

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro B Consumo em espera EN A

Desempenho do freio E

Embora seja leve, tem algumas
Garante a defesa. Caro, mas
É uma peça que vale a pena comprar.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ELN-070

67000 C Carga útil máxima D

Peso A.



EN Defesa E

Consumo EN E

Bullet Defense E

APEs

PULAR

AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro D Consumo em espera EN A

Desempenho do freio E

Classe média em troca de AP e poder de defesa
Alcançando uma capacidade de carga semelhante. Alto consumo de EN
Além disso, é difícil de usar.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-2A/GR

45600C B



PT Defesa S

Defesa de bala B

PULAR

AC2 AGZAA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao ser atingido por BT

Velocidade de viragem D Consumo em espera EN A

Desempenho do freio D

Alta defesa EN e baixa mobilidade
Quero dizer, os pontos fortes e fracos são claros
ser. Fora isso, continue passando de ano.



CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ELN-STVM

65000 C carga máxima da peça A

Peso D

PT Defesa A

Consumo EN B

Bullet Defense S

APS

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração D

Desempenho do movimento E

Estabilidade de pouso A

Estabilidade ao acertar B

Velocidade de rotação

D Consumo em Espera PT A

Desempenho do freio C

Entre os bipés, AP e defesa de bala são os melhores também é caro. Não use armas de canhão Adequado para aeronaves pesadas

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ZLN-9001/A

54200C Capacidade máxima de carga A

Peso C.

PT Defesa B

Consumo EN B

Defesa de bala A

APS

PULAR

AC2 AGRAA

Desempenho de refrigeração D

Desempenho do movimento E

Estabilidade no pouso Estabilidade no impacto A

Velocidade de giro D Consumo em espera EN S

Desempenho do freio C

Leve para a classe dos pesados, Consumo PT também é suprimido. baixa mobilidade Recomendado se você não se importa.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ZLN-01/BARREL

78800 C parte máxima B

peso B

PT Defesa A

ENCs consumidos

Defesa de bala A

APB

PULAR

ACRAA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Estabilidade ao pousar B Estabilidade ao acertar B

Velocidade de giro C Consumo em espera EN B

Desempenho do freio D

AP é pequeno na categoria peso pesado, mas A vantagem é que é leve. Depende da configuração Pode ser dada muita mobilidade.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ELB-A1001

18000C SOLDA

peso B

PT Defesa D

Consumo EN S

Defesa de bala C

APD

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento C

Estabilidade ao pousar C Estabilidade ao acertar C

Velocidade de giro A Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

A relação inversa entre o consumo de EN e a velocidade de giro Peças que incorporam os pontos fortes dos nós. cervo Mas outras habilidades estão abaixo da média.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ZLB-3322/OP

32200 GELD

peso B

PT Defesa D-

Consumo PT A

defesa de bala C

APB

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento C

Estabilidade ao pousar C Estabilidade ao acertar C

Velocidade de giro A Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Tem desempenho médio como junta inversa. Peças de fácil manuseio. sem recursos Pode-se dizer que se caracteriza por

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ELB-5005B

30200 C Carga máxima da pema D

Peso A.

PT Defesa D

Consumo EN S

Bullet Defense E

AP D

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento C

Estabilidade no pouso C Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro S Consumo em espera EN S

Desempenho do freio D

Junta reversa leve. giro muito alto Se você adicionar um pequeno salto à velocidade de giro, Ele pode se mover livremente verticalmente e horizontalmente.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ZLB-7744/IVA

41000 C carga máxima da perna B

Peso C.

EN Defesa B-

Consumo PT A

Defesa de bala A

APS

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento E

Estabilidade ao pousar B Estabilidade ao acertar B

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio D

Baixo consumo de EN, defesa e carregamento Quantidade suficiente. Baixa mobilidade No entanto, ele pode lidar com várias situações

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ELB-XXE-LAPIN

46000 C B

Peso C.

PT Defesa C

Consumo PT A

Defesa de bala A

APA

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento E

Estabilidade ao pousar B Estabilidade ao acertar B

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Bom equilíbrio geral. mas, Pequeno em comparação com ZLB-7744/IVA Existem muitas habilidades que não são tão boas quanto

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ZLF-TR05/INTS

63000 C Carga máxima da perna E

Peso B.

PT Defesa C

Consumo EN D

Defesa de bala D

AP E

PULAR

AC2 ACBA

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento A

Estabilidade no pouso C Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro S Consumo em espera EN B

Desempenho do freio C

Classe leve 4 com manobrabilidade leve perna. Com uma pequena carga útil, como podemos O ponto é como combinar roupas.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ZLF-A3/CARM

37000 C Carga máxima D

peso B

PT Defesa A

consumo FIM

Defesa de bala C

AP C

PULAR

AC2 AC24A

Desempenho de resfriamento S Desempenho de movimento A

Estabilidade no pouso C Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro A Consumo em espera EN C

Desempenho do freio C

Quadrúpede com desempenho padrão. Capacidade de carga É um pouco menos, mas de alguma forma Canon As armas também podem ser equipadas.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ELF-DEX-2F

42000 C quantidade máxima E

peso B

PT Defesa A

Consumo EN D

Defesa de bala C

AP D

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento S Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar C Estabilidade ao acertar D

Velocidade de giro B Consumo em espera EN B

Desempenho do freio B

O mesmo que ZLF-A3/CARM, tipo padrão quatro pernas. Desempenho pelo preço e sim É uma parte muito infeliz.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

(E) ELF-SOC61

84200 CDs

Peso C.

PT Defesa S

Consumo EN E

Defesa de bala C

AP B

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento A

Estabilidade ao pousar B Estabilidade ao acertar B

Velocidade de viragem B Consumo em espera EN E

Desempenho do freio D

Heavyweight 4 com defesa acima da média Perna Consome mais EN entre todas as pernas, Armas de energia são difíceis de usar.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

(E) ELF-XX33

78700 C carga máxima da perna C

peso B

PT Defesa B

Consumo EN E

Defesa de bala B

APS

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração B

Desempenho do movimento B

Estabilidade no pouso C

Estabilidade ao acertar D

Velocidade de rotação B

Consumo em espera EN E

Desempenho do freio D

Excelente defesa AP. Capacidade de carga Porque há muitos deles, armamento poderoso e mobilidade Se você quer ter ambas as sexualidades, use esta perna.

CATEGORIA Lagarta

ZLC-M2/PIKE

36000 C Carga máxima da perna C

Peso C.

PT Defesa C

consumo FIM

Defesa de bala C

APC

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade no pouso B Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro S Consumo em espera EN D

Desempenho do freio S

Altamente móvel para um tanque. No entanto, a força original do tanque é É um problema que seu AP e defesa sejam baixos.

CATEGORIA Lagarta

ELC-MLK0303

15000 C Carga máxima da perna A

Peso E

PT Defesa B

Consumo EN S

Defesa de bala S.

APS

PULAR

AC2 ACAA

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento D

Estabilidade no pouso A Estabilidade no impacto A

Velocidade de giro D Consumo em espera EN S

Desempenho do freio S

Enquanto o mais barato entre todas as pernas, poder de defesa, A capacidade de carga é suficiente. executor de custo Pode-se dizer que a postura é excelente.

CATEGORIA Lagarta

ELC-D1S1

59000 C perna máx S

Peso E

PT Defesa S

Consumo EN C

Bullet Defense S

APS

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar S Estabilidade ao atingir S

Velocidade de giro A Consumo em espera EN B

Desempenho do freio S

Maior AP e poder de defesa entre todas as pernas, soma Possui uma capacidade de carga. Defesa inextinguível e Esmagadora É possível montar uma aeronave que tenha tanto poder de fogo alto.

CATEGORIA

Lagarta

KEELC-HTT0808

25700 C Carga útil máxima S

Peso C.



PT Defesa A

Defesa de bala A

Consumo EN D

AP S

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento D
estável no pouso Estabilidade S Estabilidade ao ser atingido D
Velocidade de giro C Consumo em espera EN C
Desempenho do freio S

Mova-se sem sacrificar a defesa e a carga útil.
Um tanque flutuante com maior desempenho dinâmico. valor
Tem excelente desempenho para o palco.

CATEGORIA

Lagarta

ZLC-C04T/CYOR

74000 C carga máxima da perna AC

Peso C



PT Defesa S

Defesa de bala B

Consumo FIM

AP S

PULAR

AC2 ACRAA

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento D
Estabilidade ao pousar S Estabilidade ao atingir S
Velocidade de giro B Consumo em espera EN A
Desempenho do freio S

Possui alta defesa EN. Abrangente
dá lugar a ELC-D1S1, mas o peso
e desempenho de refrigeração.

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

ZLR-K196/RJ

31000 C Carga máxima da perna E

Peso A.



EN Defesa E

Defesa de bala D

Consumo EN B

AP E

PULAR

AC2 ACAA

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento A
Estabilidade de pouso E Estabilidade ao acertar E
Velocidade de giro D Consumo em espera EN B
Desempenho do freio E

Um tipo float que busca mobilidade.
Como a única vantagem é que
As oportunidades de sucesso serão limitadas.

CATEGORIA

PERNA FLUTUANTE

ZLR-EE/STOL

49.000 CDs



PT defesa D

Defesa de bala C

Consumo EN C

AP C

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento A
Estabilidade de pouso E Estabilidade ao acertar E
Velocidade de giro D Consumo em espera EN B
Desempenho do freio E

Sexo padrão entre os tipos float
Não. Sistema de tempo em vez de batalha intensa
adequado para missões com

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

ZLR-MOC200/FG

67000 C Carga útil máxima C

pesa.



EN Defesa E

Bullet Defense E

Consumo EN E

APD

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento S Desempenho de mobilidade
estável no pouso A Desempenho E Estabilidade ao ser atingido E
Velocidade de giro E Consumo em espera ENC
Desempenho do freio E

Tipo flutuante com maior capacidade de carga. Cabeça
Dependendo das partes do corpo e do braço,
Pode fornecer alguma proteção.

CATEGORIA

CATEGORIA DE PERNAS FLUTUANTES

ZLR-TII/BUD

84000 C carga máxima da perna E

Peso B.



PT Defesa D

Bullet Defense E

Consumo EN C

AP E

PULAR

AC2 ACZAA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento
Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E
Velocidade de viragem B Consumo em espera EN E
Desempenho do freio D

O desempenho de mobilidade é de primeira
classe. É melhor evitá-lo do que compensá-lo mal.
Deve ter uma configuração de carroceria que considere o

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

ZLR-ZIO/MATRIX

125000C quantidade máxima da peça D

Peso B.



PT Defesa C

Defesa de bala C

consumo FIM

AP B

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de
mobilidade S Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao ser atingido D
Velocidade de viragem B Consumo de ENE em standby
Desempenho do freio D

Além de seu alto desempenho de movimento, sua defesa também é ruim.
não. Também disponível no tipo flutuante
A facilidade é o número um.

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

ZLR-SETA

97000 CE



FOR

Defesa de bala D

Consumo FIM

APD

PULAR

ACHAA

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento A
Estabilidade de pouso E Estabilidade ao acertar E
Velocidade de giro D Consumo em espera EN B
Desempenho do freio C

Desempenho de mobilidade está entre todas as pernas
mas a carga útil é a mais baixa. Mobilidade para usar
Você precisa estar preparado para apostar tudo em

"REFORÇO 1



Tipo de tanque que não pode ser equipado com booster
Com exceção das pernas flutuantes, a fuselagem
A mobilidade do booster afeta muito o desempenho do

Depende. não repita o teste
Não é perda de tempo escolher.

CATEGORIA

(EEBT-GE2100

13500C

Peso S



Aumente a eficiência de uso B

Consumo no impulso EN A

Consumo EN

B Boost saída B

AC2 ACZAA

Comparado ao EBT-GE, a saída do boost é
aumentada e o consumo EN durante o boost é
Excelentes peças quase iguais.

CATEGORIA

(EEBT-V55

31700C

peso \$



Aumente a eficiência de uso A

Consumo no impulso EN A

Consumo PT A

Aumente a saída B

AC2 AC2AA

Um reforço que se concentra na resistência.
Leve sem quaisquer inconvenientes
É particularmente compatível com a aeronave de

CATEGORIA

ZBT-Z1/ARTE

44000C

peso E



Aumente a eficiência de uso E

Consumo durante o boost EN E

Consumo EN E

Aumente a saída S

AC2 AC2AA

Um booster especializado para saída. A eficiência de uso
é a mais baixa, então pode-se dizer que é para usuários
avançados que podem aumentar com precisão.

CATEGORIA

eT GEX/3000

62800C

Peso D



Aumente a eficiência de uso C

Consumo durante o boost EN C

Consumo EN C

Aumente a saída S

AC2 AC2AA

Enfatiza a saída um pouco mais do que
ZBT-H4/T. Dependendo do tipo de
aeronave, seria bom usar corretamente.

CATEGORIA

(EEBT-GE

11000C

aumento



impulso impulso

Reforço do

equipamento inicial AC2 ACAA. com eficiência
O desempenho não é ruim, mas ainda assim
A falta de produção é inegável.

CATEGORIA

ZBT-H4/T

75000C

Peso C.



Aumentar CEND

AC2 ACIA

Consuma EN moderadamente durante o
Batida boost para alta saída de boost. qual
É uma peça que também pode ser utilizada para aeronaves Una.

CATEGORIA

(EEBT-GR4300

52700C

Peso A



Aumente o usuário S

Boost S Boost E

AC2 AC244

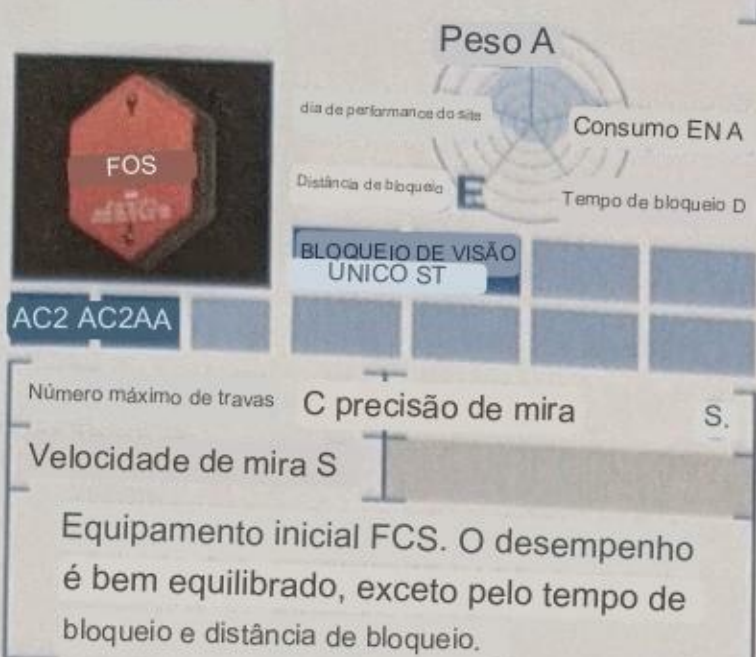
A eficiência de uso é excelente, mas o rendimento
também é muito baixo. Útil em situações especiais,
como quando são necessários voos de longa distância.

"FCS"

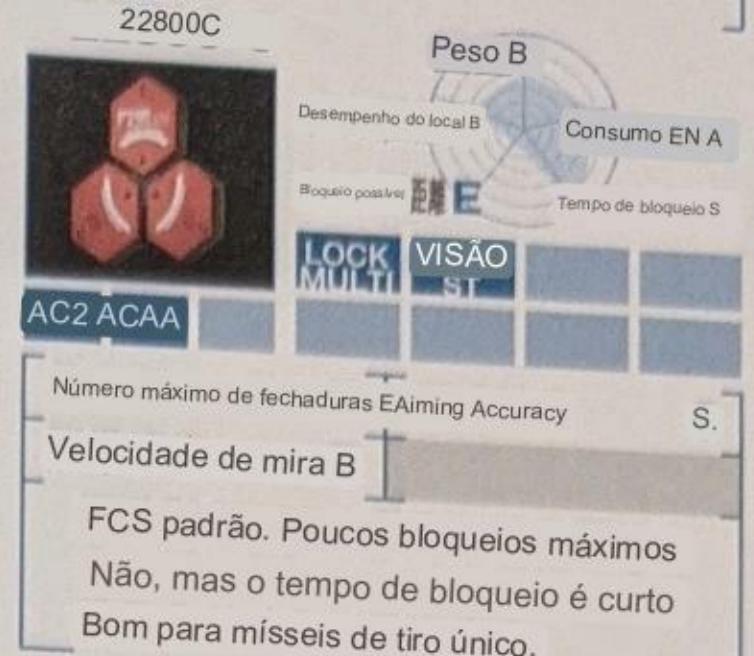


AC2 adicionou os elementos de precisão de mira e velocidade de mira. É um parâmetro importante para capturar inimigos em movimento, por isso vale a pena prestar atenção a distância de bloqueio e tempo de bloqueio.

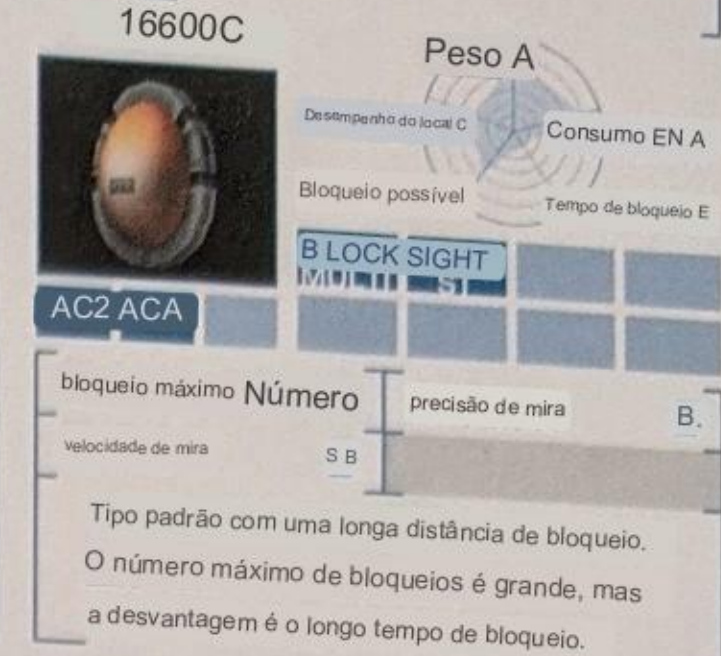
CATEGORIA T. DOX-105



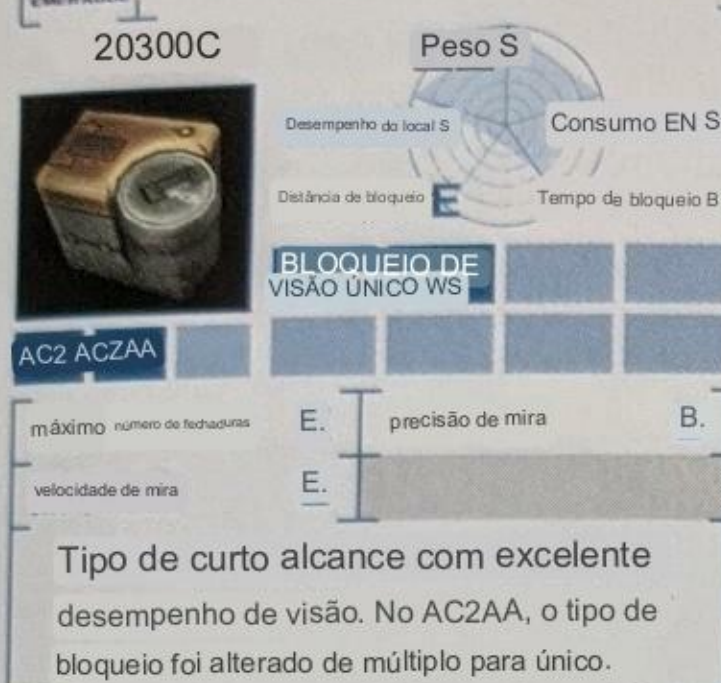
CATEGORIA T. DOX-125



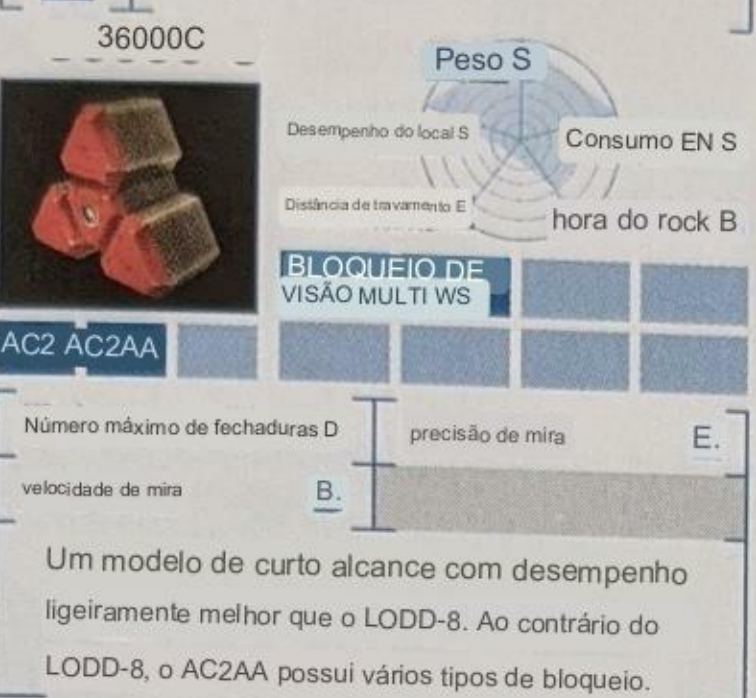
CATEGORIA T. DOX-PG2



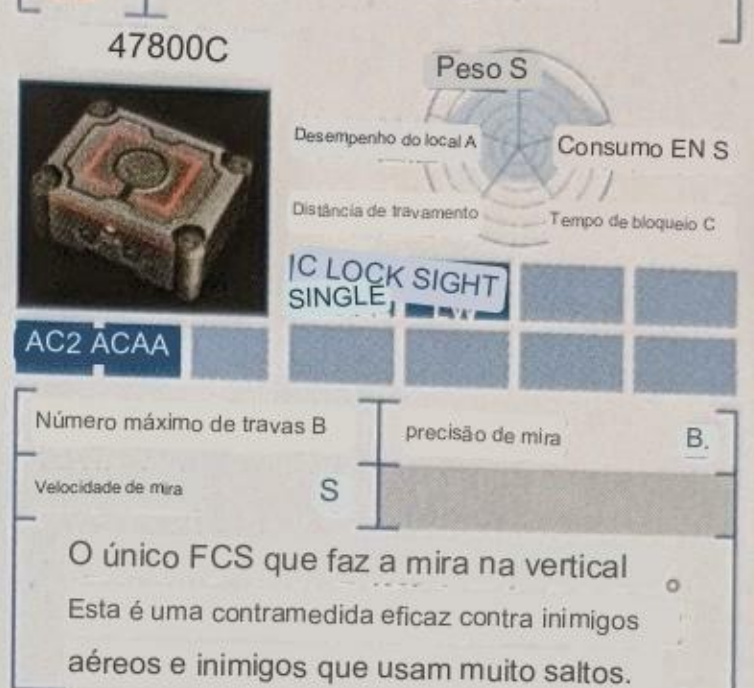
CATEGORIA (ELODD-8)



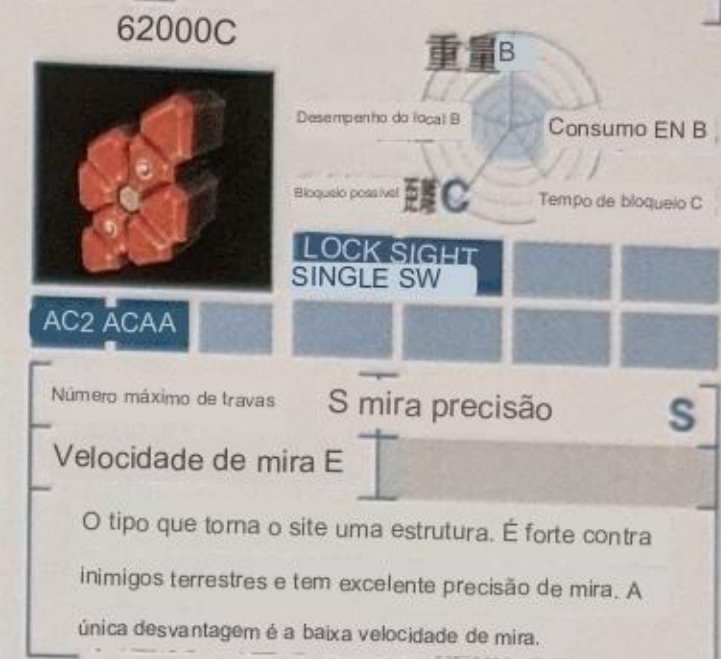
CATEGORIA T. DOX-ALM



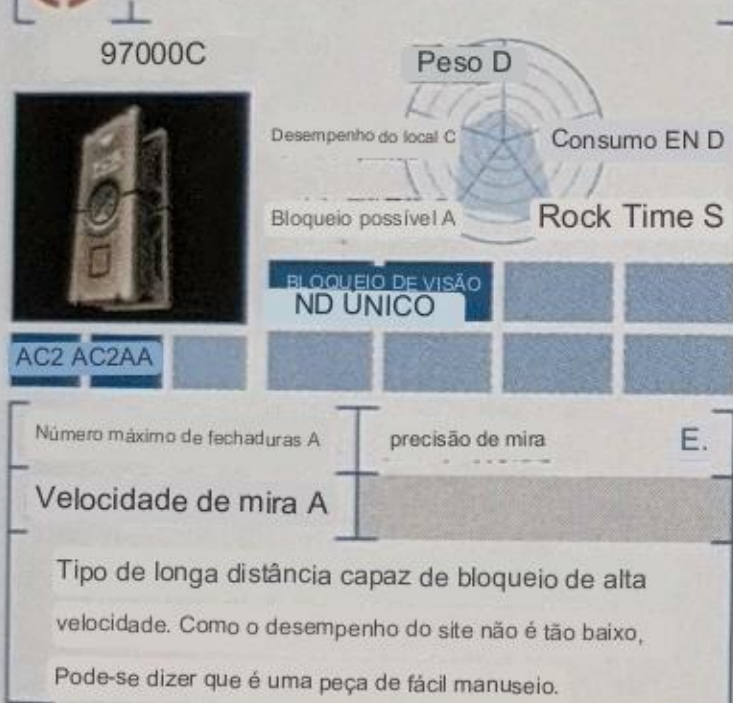
CATEGORIA T. VERTEX-750/W



CATEGORIA (E LODD-BLAZER)



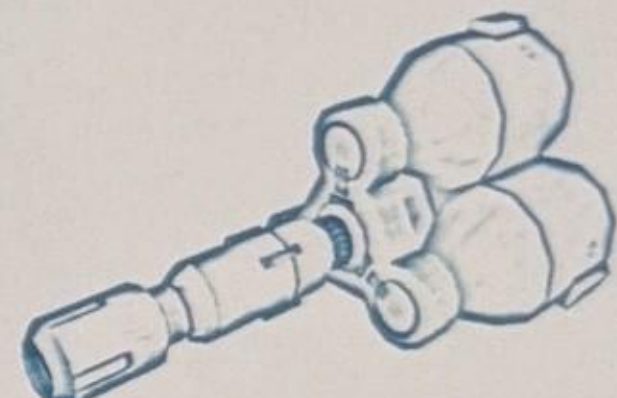
CATEGORIA VERTEX-124/EE



CATEGORIA (E LODD-QHT)



CATEGORIA DOX-ELENA



ARMORED CORE EXTRA WORKS 3 "Armored Core :: Mobile Online"

Corvos conectados online

Os guerreiros de aço não estão mais sozinhos. Este "um" "Smart Core: Mobile Online" conecta jogadores em todo o país através do i-mode. Os conhecidos ajudam uns aos outros, ou você pode participar de missões de jogadores que nunca conheceu como ala e experimentar a emoção de compartilhar o mesmo mundo. Este trabalho não está apenas disponível online, mas também incorpora inovações ambiciosas. Um deles é um novo sistema de combate. Mova o AC para capturar o inimigo alvo, bloqueie com o botão de decisão e mude para o modo de ataque. Durante a batalha, uma batalha poderosa se desenrola com uma operação simples que apenas seleciona ações. E a segunda é a introdução de um sistema único de construção de aeronaves.

Além do mais, a configuração AC agora pode ser feita em um curto período de tempo. Assim como na série AC anterior, você pode realizar missões, coletar peças e montar a aeronave que quiser em seu celular. Além disso, como elemento único desta obra, além das três grandes empresas que dominam a sociedade, Mirage Crest e Kisaragi, apareceu um quarto poder. Existem também peças originais para esta obra, e vale a pena jogar. Missões mensais, adição de novas peças e classificação entre os jogadores também são um prazer que só pode ser desfrutado online.



Missões se desdobram em todo o mundo.

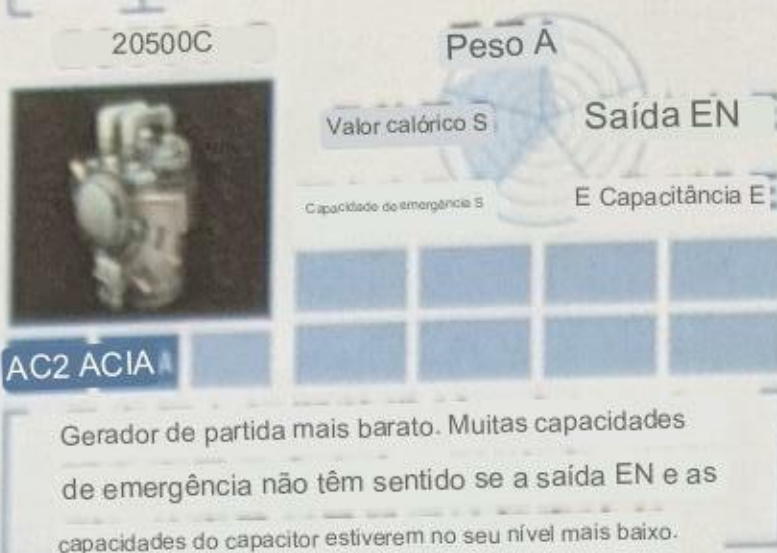
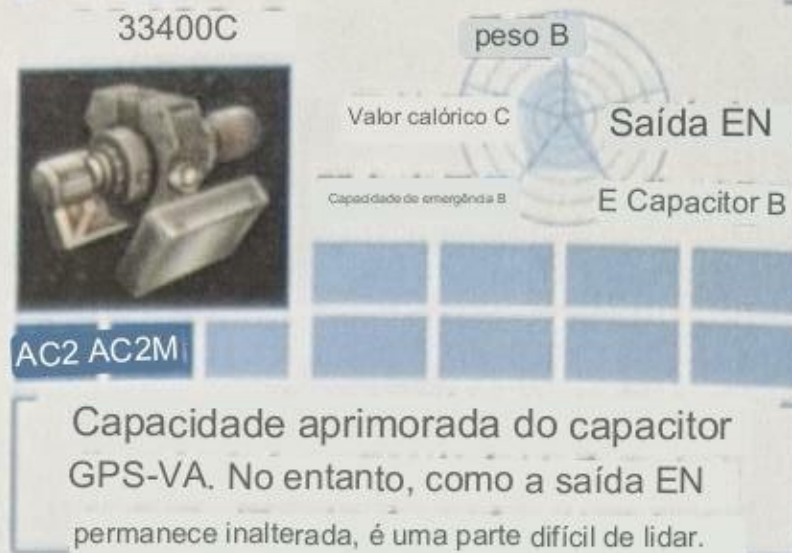
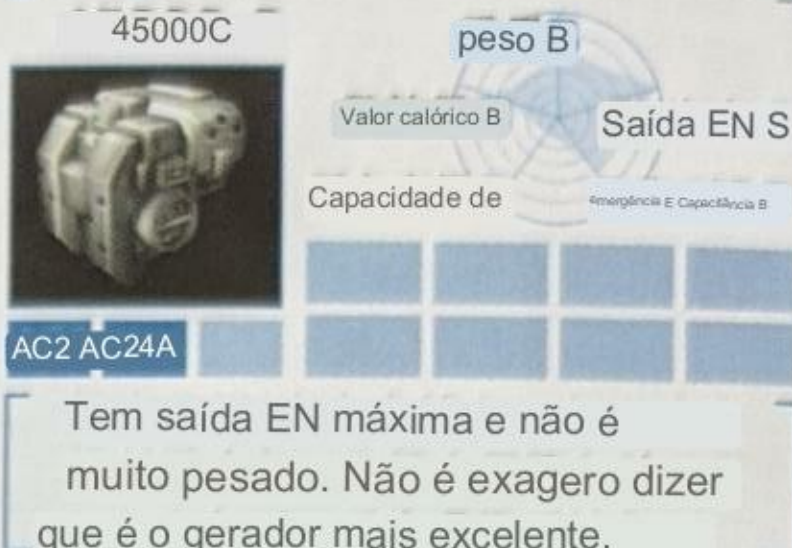
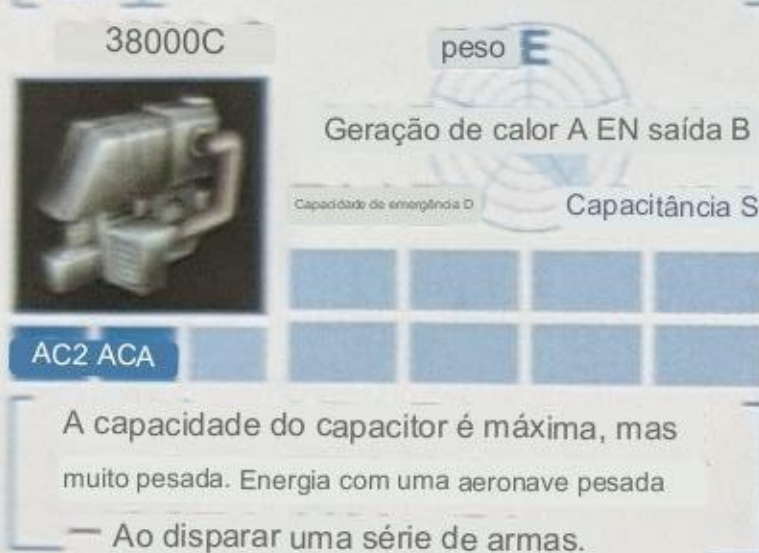
Os ataques CA são automáticos.



"Núcleo blindado!": Aplicativos compatíveis com FOMA900 901 315 a série Mobile Online" ienes por mês

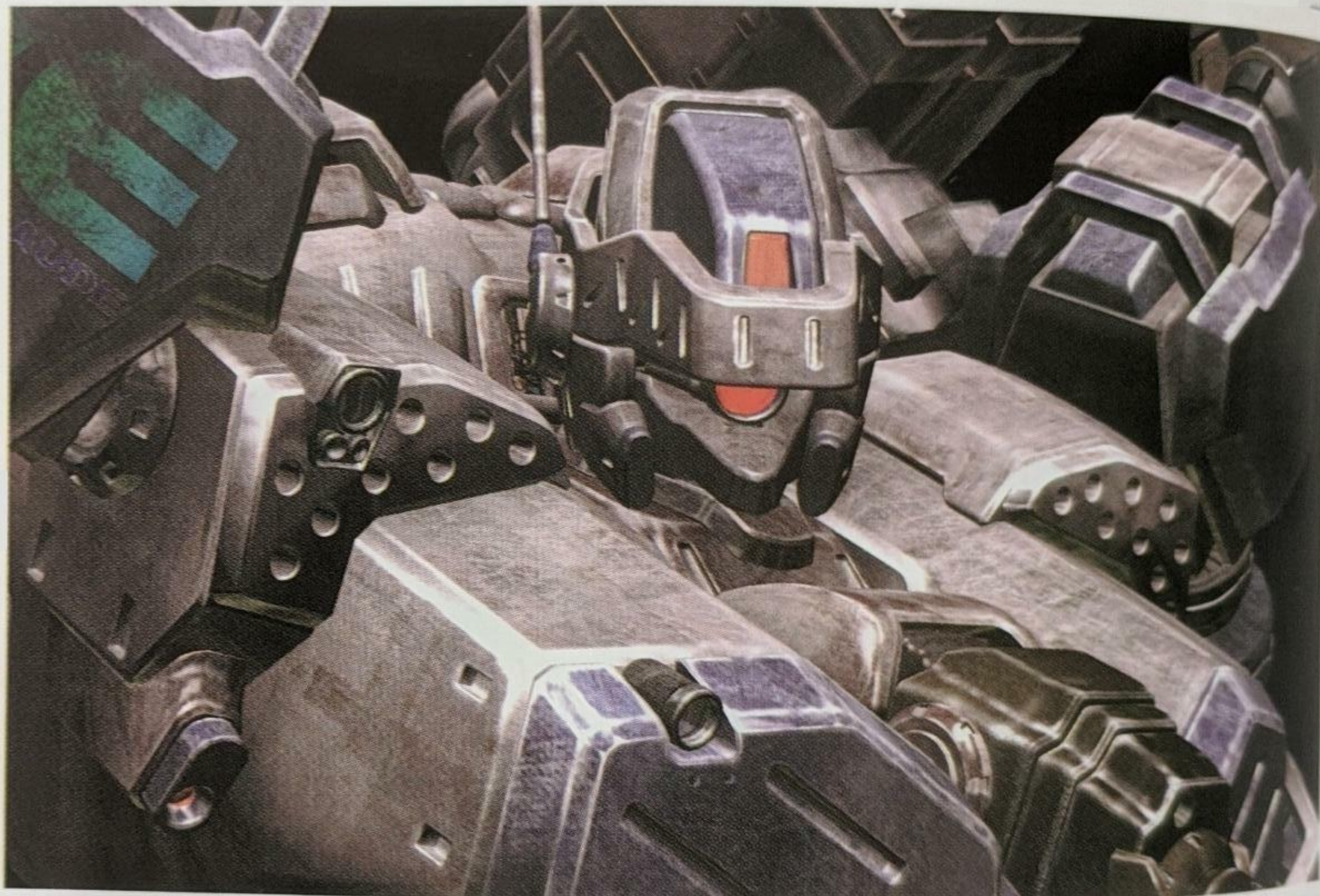
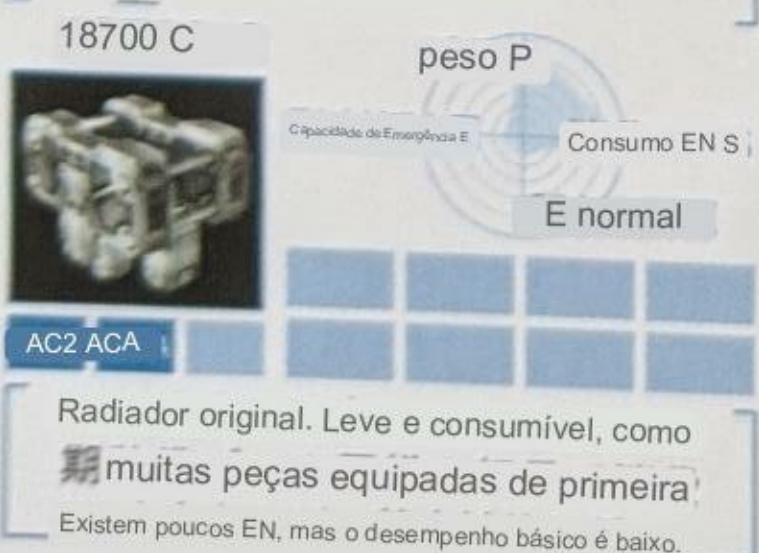
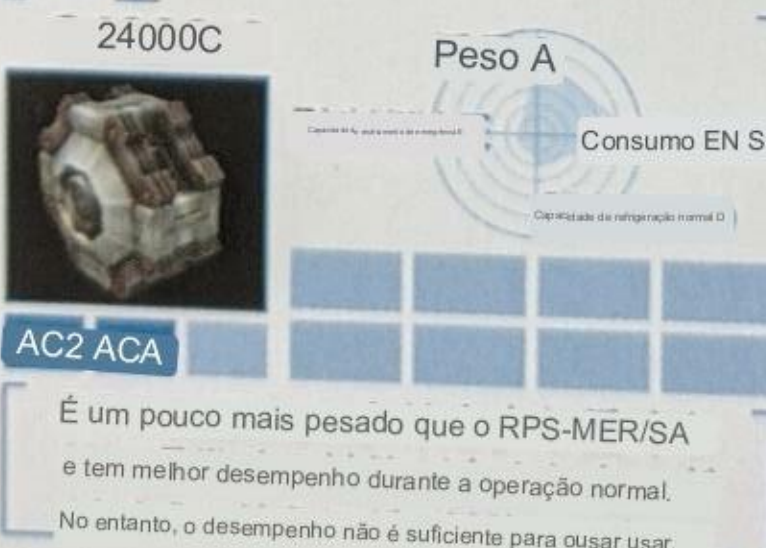
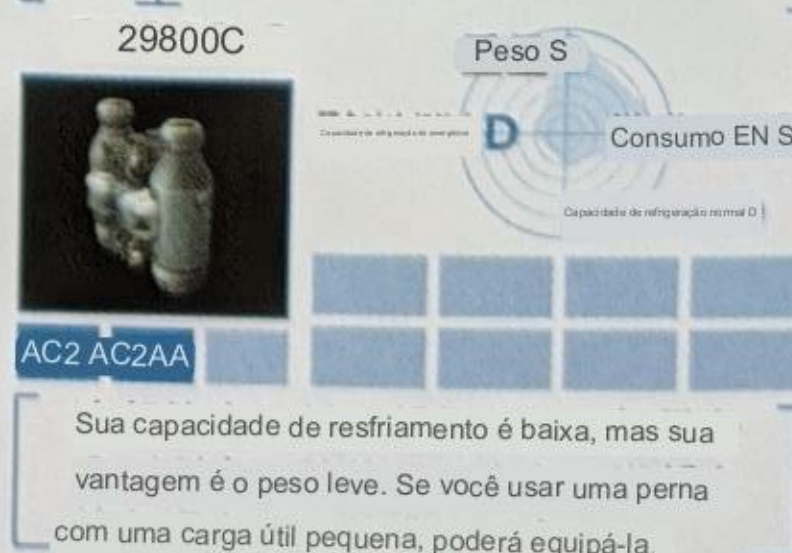
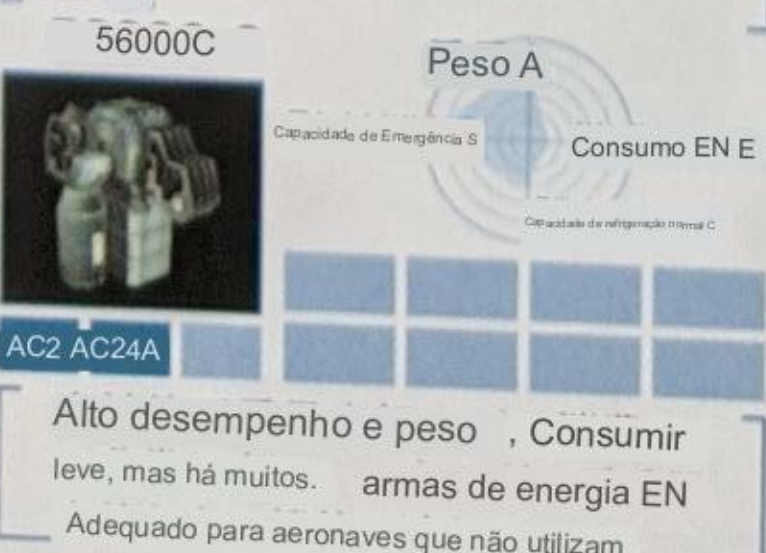
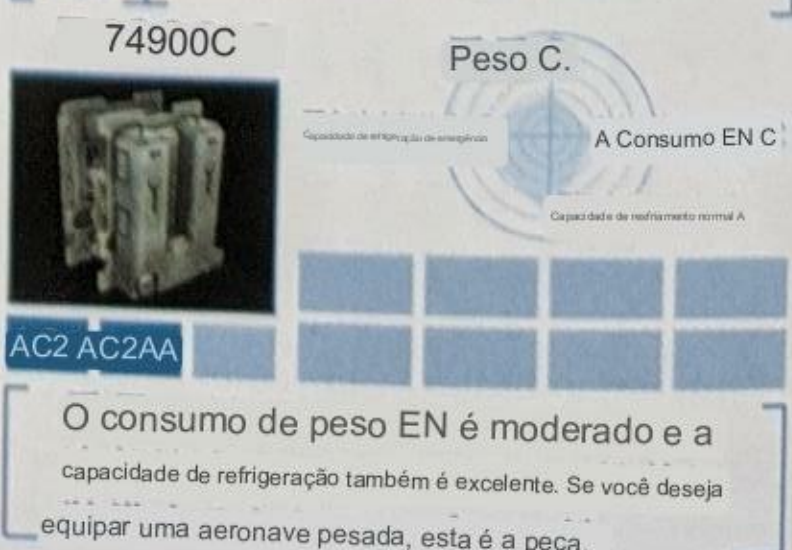
GERADOR

Começando com "AC2", o gerador é definido para um poder calorífico. Um gerador de alto desempenho gera muito calor, por isso queremos combiná-lo com um radiador com desempenho à altura.

CATEGORIA
(EGPS-VACATEGORIA
EG GPS-VN2CATEGORIA
GR-XR/15000CATEGORIA
GR-XR/SEEDCATEGORIA
HOY-B999CATEGORIA
HOY-B1000CATEGORIA
(EGPS-BVX/10CATEGORIA
HOY-BV2500

RADIADOR 7

Uma nova parte que surge de [AC2] com o conceito de quantidade de calor. Se o desempenho do radiador for baixo, a fuga térmica ocorrerá imediatamente e o AP diminuirá drasticamente. Quero equipar um de alto desempenho com prioridade.

CATEGORIA
GRPS-MER/SACATEGORIA
RRX-COT-1000CATEGORIA
RBG-CM6CATEGORIA
RPS-MB/MKDCATEGORIA
RPS-MER/A3CATEGORIA
RRX-COT-1550TCATEGORIA
RRX-COT-GK10CATEGORIA
CERBG-CLX5000

DENTRO (ARMA)

É uma parte recém-adicionada em "AC2". Existem muitos tipos especiais, como cargas de profundidade e minas marítimas dentro do sistema de armas, e estas podem ser usadas de forma eficaz. É preciso alguma engenhosidade.

CATEGORIA INW-BD-XVX (E DISTRIBUIDOR DE PLASMA)



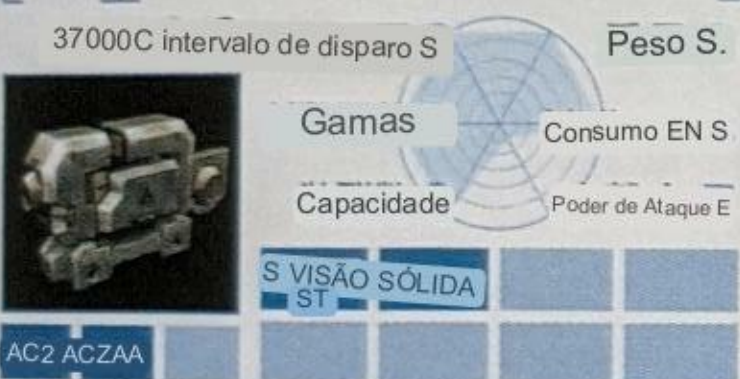
calor ao bater D. 彈単価

Número máximo de fechaduras

ENA consumido no lançamento

Dispara um explosivo de energia. Muita munição, sem custo de munição. Então eu posso continuar filmando.

CATEGORIA TRASEIRO VULCÃO (EINW-RV-08)



"calor ao bater" Preço unitário da bala D. S.

Número máximo de bloqueios Consumo EN ao disparar

Uma metralhadora que dispara diagonalmente para cima a partir da parte traseira da aeronave. Individualidade. Embora seja um alvo, é uma arma difícil de usar.

DENTRO (SUPORTE

Alguns dos interiores incluem defesa e suporte. Alguns são voltados para Use chamarizes e manequins habilmente para atrair a maré da batalha em sua direção. Ser capaz de.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ INW-DEC-MQ2



彈単価

S número máximo de fechaduras

Um auto-recuo quando disparado

Uma isca com um grande número de balas. Missal é o inimigo. Se você sabe que vai usar Use isso de INW-DEC-00A.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE BOMBAS CEINW-BD-X22



calor ao bater B preço unitário A.

Número máximo de bloqueios Consumo EN ao disparar

Atira explosivos para trás. É bastante poderoso se você acertá-lo diretamente de perto. É difícil de apontar e executar.

CATEGORIA DISPENSADOR DE MINAS INW-DM/R11



Calor na batida S 彈単価 B.

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Uma arma que dispersa poderosas minas flutuantes. Para acertá-lo, você precisa de uma tática inteligente, como se mover e coordenar com outras armas.

CATEGORIA FABRICANTE DE ÓRBITA INW-OM-PRT



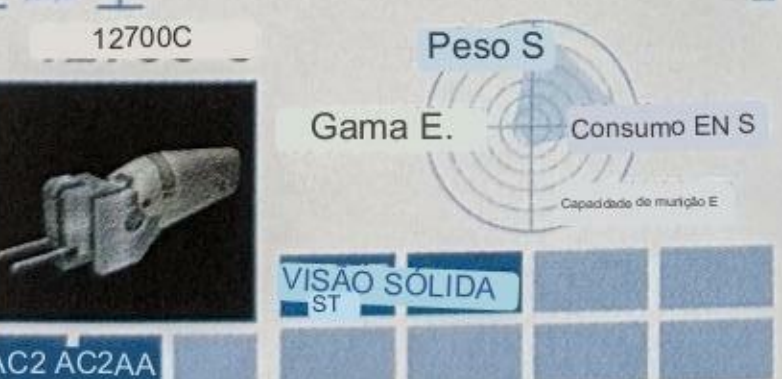
calor ao bater A. 彈単価 A

Número máximo de fechaduras A

Consumo durante o disparo EN A

Dispara pequenas armas autônomas. Inimigos o desempenho de É baixo, mas a vantagem aparentes de poder atacar dentro do alcance é grande.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARINHA INW-DEC-00A

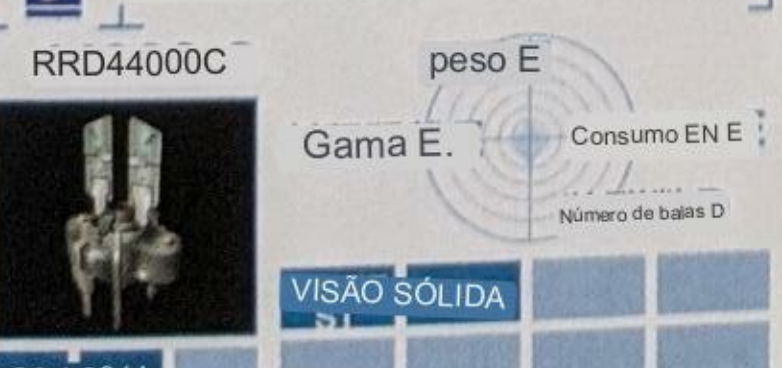


S Número máximo de fechaduras

intervalo de tiro A Auto-recuo quando disparado

Uma isca que atrai mísseis inimigos fogo. É leve, então você pode equipá-lo apenas por precaução.

CATEGORIA FABRICANTE DE ECM INW-EM-



彈単価

E. Número máximo de fechaduras

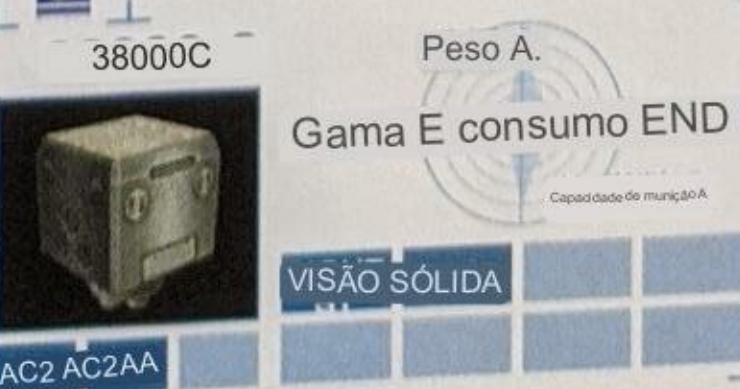
B. auto-recuo quando disparado

Intervalo de tiro

Bloqueeie os inimigos dentro do alcance fabricante do ECM que interfere com cervo. No entanto, é inválido fora da batalha.



CATEGORIA FABRICANTE DE MANEQUIM INW-DM-PUPPET



彈単価

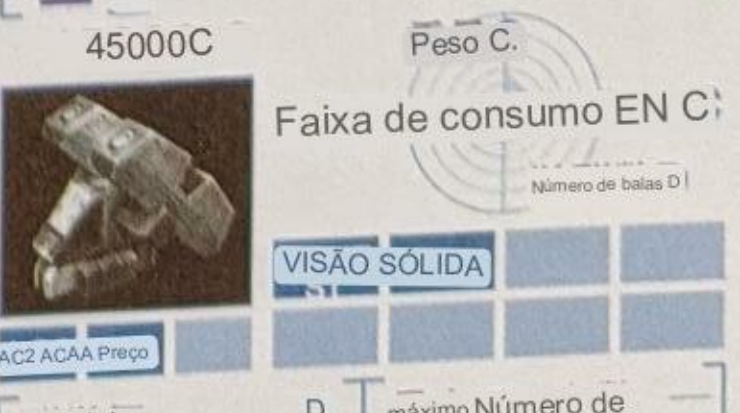
B. Número máximo de fechaduras

B auto-recuo em chamas

Intervalo de tiro

Um manequim que reage ao radar inimigo injeção. Armas de longo alcance e combinações. Você pode fazer táticas interessantes.

CATEGORIA FABRICANTE DE MANEQUIM INW-DM-MVL



unitário D. máximo Número de

Shot Interval B. fechaduras Auto-recuo ao disparar

Atira em um manequim em movimento. No entanto, às vezes o manequim acidentalmente atinge um obstáculo e desaparece.

"EXTENSÃO (REFORÇO)"

Existem vários tipos de extensões adicionadas em "AC2". Boosters auxiliares que permitem manobras especiais, como recuo rápido e giro rápido, são úteis para expandir o alcance das táticas.

CATEGORIA CATEGORIA BACK BOOSTER

BEX-BB210T

17900C

Peso A

Boost habilitado Consumo

ENC Boost saída S

AC2 AC2AA

Um reforço traseiro que recua rapidamente. Com AC2AA, um intervalo de reforço é definido e o uso contínuo não é mais possível.

DIVE BOOSTER

BEX-BD150

14500C

Peso C.

Intervalo impulsional A

ENE consumido

Aumente a saída A

AC2 AC2AA

Um booster de mergulho que desce rapidamente. É necessário um alto nível de habilidade para usar ataques surpresa do ar com eficácia.

CATEGORIA

TURN BOOSTER

BEX-BT180

24000C

peso B

Saída END de consumo de C feita

Consumo de ENC durante Boost Boost

Um impulsor de curva que vira rapidamente para a esquerda e para a direita. Usuários avançados poderão expandir o leque de táticas.

EXTENSÃO 7

(MÍSSEIS DE RELAÇÃO)

Uma extensão valiosa que fortalece o poder de ataque. Combinado com mísseis que podem ser disparados de uma só vez, você será capaz de destruir o inimigo de uma só vez, sem dar a ele a chance de atacar.

CATEGORIA MÍSTIL DE RELAÇÃO

BEX-BRM-04

130000C intervalo de disparo B

Peso E

Alcance D Capacidade

Consumo EN E

de munição C

Poder de Ataque C

SÓLIDO

AC2 AC2AA

Quantidade de calor no preço unitário de hit E

E.

EN consumido quando disparado Número simultâneo de

A.

tiros Auto-recuo quando disparado

Dispara 4 mísseis em conjunto com o lançamento do míssil. Gostaria de combiná-lo com um míssil com um grande número de lançamentos simultâneos.

CATEGORIA MÍSTIL DE RELAÇÃO

BEX-BRM-02

65000C intervalo de disparo B

Peso D

gama C.

Consumo EN A

capacidade de munição C

Poder de Ataque D

SÓLIDO

AC2 AC2AA

Calor ao acertar

E.

Consumo EN ao disparar

Auto-recuo ao disparar

彈単価

Número de disparos simultâneos

Um míssil interligado que dispara dois ao mesmo tempo. Possui poder de ataque menor que o BEX-BRM-04, então há pouca vantagem em escolher este.

"EXTENSÃO (ANTI MÍSSEIS)"

Os mísseis interceptores são mais confiáveis do que os interceptadores principais. No entanto, como há um limite para o número de vezes que pode ser usado, é um equipamento que deve ser definido quando usá-lo.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS

EEEX-AM45

27700C intervalo de disparo A

Peso

Gama B.

Consumo EN B

Número de balas B

desempenho de interceptação C

SÓLIDO

AC2 AC2AA

Calor ao acertar

A.

彈単価

S.

Consumido quando

lançado EN É barato entre os mísseis interceptores. O desempenho não é ruim. Pode ser equipado em aeronaves com uma pequena carga útil.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS

ZEX-RS/HOUND

40900C

Peso C

Intervalo de disparo A

Consumo EN D

Alcance A

Capacidade de munição B

Desempenho de interceptação A

SÓLIDO

AC2 AC2AA

a preço unitário de sucesso A

C.

Consumo EN ao disparar

Um míssil interceptador com capacidades estáveis. O desempenho de interceptação não é tão bom quanto o BEX-BAMS-287, mas sua leveza é atraente.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS

BEX-BAMS-287

57000C intervalo de disparo A

peso E

Gamas

Consumo EN A

Munição A.

Desempenho de interceptação B

SÓLIDO

AC2 AC2AA

Calor ao acertar

Preço unitário de uma bala

E.

Consumo EN ao disparar

Um míssil interceptador com desempenho perfeito exceto peso. Se não for uma batalha de longo prazo, pode quase anular os mísseis inimigos.

CATEGORIA ANTI LASER

ZEX-AL/REX

34000C intervalo de disparo A

peso E

Gama D.

Consumo EN C

Capacidade de munição B

desempenho de interceptação E

ENERGIA

AC2 AC2AA

Calor ao acertar

Preço unitário da bala E

Consumo durante o disparo EN B

Um dispositivo que intercepta mísseis com lasers. É pesado e o desempenho de interceptação é baixo, mas é um alívio não gastar munição.

"EXTENSÃO (ESCUDO)"

Existe apenas um tipo de armadura adicional que apareceu pela primeira vez em "AC2AA". No entanto, isso não significa que o desempenho seja baixo, e pode-se dizer que vale a pena considerar o equipamento.

CATEGORIA BLINDAGEM ADICIONAL

BEX-AA00

49000C

Peso S

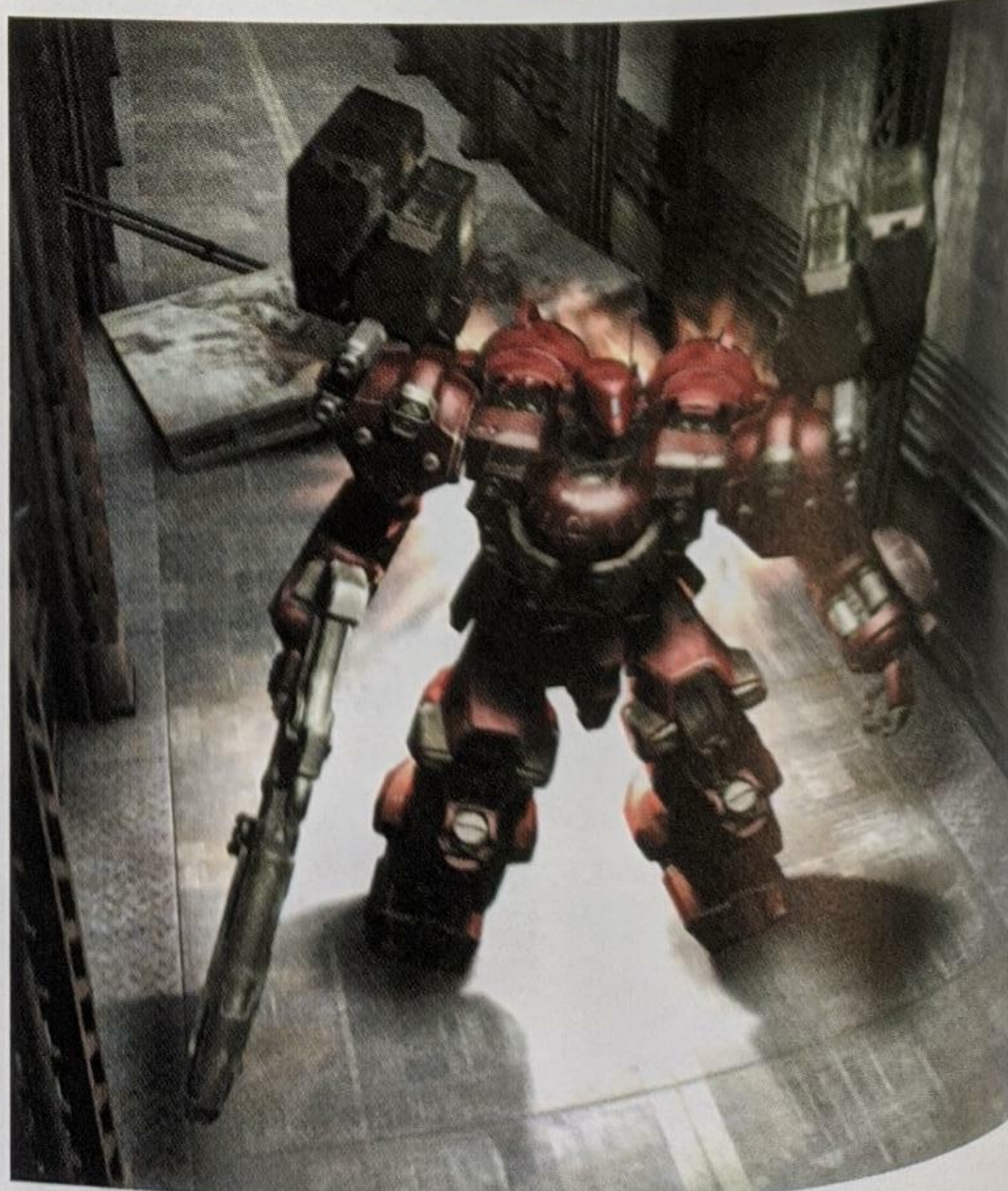
EN Defesa E

Consumo EN S

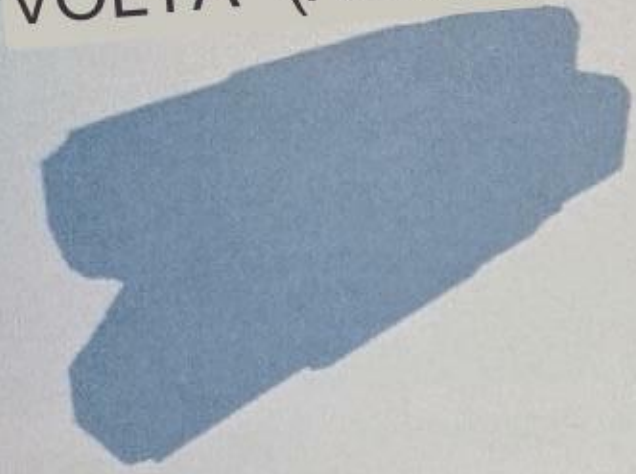
Defesa de bala D

AC2AA

Armadura adicional que aumenta o poder de defesa. Não é muito eficaz, mas é eficaz para aproveitar ao máximo a capacidade de carga restante.



"UNIDADE DE VOLTA" (ARMA)



実弾系 As armas têm uma grande quantidade de calor no momento do impacto, enquanto に、os sistemas de energia têm uma baixa quantidade de calor. Também granadas etc. Um tipo leve também está disponível.

CATEGORIA PEQUENO míssil

TEEWM-S602

18500C intervalo de disparo D

Peso S.

Gama D.

Consumo PT A

Capacidade

poder de ataque c.

D VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

calor ao bater

D Preço unitário da

S.

Número máximo de fechaduras

munição C Consumo EN quando disparado

auto-recuo quando disparado

Míssil pequeno equipamento inicial. poder ofensivo é baixo. desempenhará um papel importante.

CATEGORIA PEQUENO míssil

KEEWM-S608

34000C intervalo de disparo E

Peso S.

Gama D.

Consumo EN B

capacidade de munição C

<Força de Ataque C

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Calor na batida D

弾単価

S.

Número máximo de fechaduras S

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Míssil pequeno com maior capacidade de munição. Ele pode disparar até 8 tiros continuamente, então dependendo de como você o usa, pode ser sua arma principal.

CATEGORIA PEQUENO míssil

(EEWM-S612

58800C intervalo de disparo C

Peso A

Gama D.

Consumo EN C

Capacidade de munição B

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Calor na batida D

弾単価

S

Número máximo de fechaduras S

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Um pequeno míssil que pode ser disparado 12 vezes. Altíssima Se você travar ao máximo e atirar, tudo seria impossível interceptar.

CATEGORIA míssil NAPALM

(EEWM-NAP-02

64000C intervalo de disparo E

Peso A

Gama D.

Consumo PT A

VISÃO

SÓLIDA

AMBA

Calor ao acertar S Preço unitário da bala

C

Número máximo de fechaduras C Consumo ao disparar PT

auto-recuo quando disparado

Um míssil Nabaum que incendeia o alvo. O calor continua a aumentar durante a queima.

CATEGORIA MULTI MÍSSEIS

ZWM-M24/1MU

69000C intervalo de disparo D

Peso C

Gama B.

Consumo EN B

Capacidade de munição E

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

calor ao bater

C.

弾単価

C

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Um míssil com várias ogivas que se divide em quatro após o lançamento. Entre as armas do tipo míssil, o longo alcance também é atrativo.

CATEGORIA MÍSSEIS VERTICAIS

IEEWM-M444

76000C intervalo de tiro D

peso B

campo de tiro D

Consumo PT A

Capacidade de munição D

poder de ataque B.

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Calor na batida D

弾単価

B.

Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Um míssil lançado verticalmente. Combinado com mísseis interligados, você pode desencadear ataques difíceis de evitar.

CATEGORIA míssil médio

CEEWM-M03

44000C intervalo de disparo D

Peso A

gama C.

Consumo EN B

Capacidade de munição D

Poder de ataque A.

VISÃO SÓLIDA

AC2

calor ao bater

D.

弾単価

D

Número máximo de fechaduras B

Consumo EN ao disparar

Auto-movimento quando disparado

Um míssil de tamanho médio que desenha uma trajetória montanhosa. Você pode atacar através de obstáculos, mas nas proximidades A desvantagem é que não atinge o inimigo.

CATEGORIA míssil médio

ZWM-M55/6

53000C intervalo de disparo E

Peso C.

gama C.

Consumo PT A.

Capacidade

Poder de ataque A.

C VISÃO SÓLIDA

AC2AA

Calor na batida D Número

弾単価

D

máximo de fechaduras S

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Um míssil de tamanho médio que pode ser disparado até 6 vezes. Mais pesado que o EWM-M03, é um pouco mais difícil de combinar com as pemas leves.

CATEGORIA míssil médio

ZWM-M24/1MI

87300C intervalo de disparo E

Peso B

Gama E.

Consumo de ENA

Capacidade de munição D

poder de ataque B.

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Calor na batida C

B.

Número máximo de fechaduras D.

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Dispara 4 mísseis de tamanho médio simultaneamente. ser. Como o número de vezes que você pode atacar é pequeno, As armas de reserva também devem estar preparadas.

CATEGORIA MÍSSEIS DUPLOS

ZWM-LD2/1DA

43500C intervalo de disparo C

Peso C.

Gama D.

Consumo EN B

capacidade de munição C

poder ofensivo C

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Calor na batida D

preço unitário

S

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Lance simultaneamente dois pequenos mísseis que contornam a esquerda e a direita. Ele precisa ser usado em uma área ampla para aproveitar suas propriedades.

CATEGORIA TORPEDO DE TERRA

ZWM-GT/00

64000C intervalo de disparo D

peso B

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição E

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

AC2AA

Valor de calor no preço unitário de hit D

B.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

auto-recuo quando disparado

Um torpedo terrestre que voa ao longo do solo. Se divide em 4 tiros perto de um inimigo. Massa Também é bom que seja leve como um óleo.

CATEGORIA MÍSTIL GRANDE

(E EWM-FIN-B00

196500C intervalo de disparo E

peso E

Gama E.

Consumo EN C.

Capacidade de munição E

poderes de ataque S

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

calor ao bater

Preço unitário da bala S

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

D auto-recuo quando disparadas

Mi super grande com tremendo poder de ataque Ciclo. Se você ganhar, você quase vai ganhar, mas Cadência lenta de tiro e baixa taxa de acerto.

CATEGORIA PEQUENO FOGUETE

ZWR-S/60

22200C intervalo de disparo

Peso S

B Alcance S

Consumo EN S

capacidade de munição C

poder de ataque B.

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Calor na batida D

preço unitário

S

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Boca pequena com excelente alcance e poder de fogo rápido ket. Também é leve, por isso pode ser usado como uma arma de reserva. Adequado para vestir.

CATEGORIA FOGUETE TRIPLO

CE EWR-M60

46000C intervalo de disparo C

peso B

Gamas

Consumo EN S

Capacidade de munição B

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

AC2 AC2AA

Calor na batida E

preço unitário

S

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Dispara 3 pequenos foguetes simultaneamente fazer. Poder considerável se todas as balas acertarem Então, eu quero usá-lo em combate de curta distância.

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

ZWR-M/30

39000C intervalo de disparo C

Peso S

Gamas

Consumo EN S

Capacidade de munição D

Poder de ataque A.

VISÃO SÓLIDA

AC2AA

calor ao bater

C preço unitário da bala

B.

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Um foguete de tamanho médio, leve e com poder de ataque. porta. Inferior ao ZWR-S/60 em capacidade de munição Portanto, quero usá-lo corretamente, dependendo da situação.

ICE EWR-M40

48000C Intervalo de disparo C

Peso B

Gamas

Consumo EN S

Capacidade

Poder de ataque A.

C VISÃO SÓLIDA

ND

AC2AA

Calor ao acertar Número

Preço unitário

máximo de fechaduras

Consumo ao disparar EN

auto-recuo quando disparado

Um foguete de tamanho médio com maior capacidade de munição. No entanto, o peso também está aumentando, por isso não é fácil de manusear.

(EEWR-L24)

27800C Intervalo de tiro

Peso C.

C Alcance de tiro S

Consumo EN S

Capacidade

poderes de ataque S

D VISÃO SÓLIDA

ND

AC2 AC2AA

Calor ao acertar A Preço unitário da bala Número

máximo de fechaduras Consumo na hora do disparo PT

auto-recuo quando disparado

Um grande foguete que é poderoso e tem uma velocidade de bala rápida

fogo. como AC, durável

Uma arma perfeita para combater os inimigos.

ZWR-R/POLVO

54000C Intervalo de disparo

Peso C.

D Alcance S

Consumo EN S

Capacidade de munição D

Poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ND

AC2 AC2AA

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras

Consumo ao fotografar PT

auto-recuo quando disparado

Bloqueie o alvo atingido por um determinado período de tempo.

Um foguete ECM que o torna inutilizável. Arrozal

No entanto, não tem efeito fora do combate.

KEEWC-CNG4000

38500C intervalo de disparo 8

CHAIN ON

Capacidade de munição 5 poder de ataque

AC2 MA

Calor ao acertar

Número máximo de fechaduras

auto-recuo quando disparado

metralhadora de corrente com tiro rápido.

Há muitos, quadrúpedes e pernas de lanque

É um armamento padrão para a aeronave.

CATEGORIA

ARMA DE CORRENTE

ZWC-CN/500

46000C Intervalo de tiro S

Peso A

Alcance de tiro D

Consumo EN S

Capacidade de

Poder de ataque E.

munição VISTA SÓLIDA

SP

AC2AA

Calor ao acertar E Preço unitário da bala D

máximo número de fechaduras

Consumo na hora do disparo PT

auto-recuo quando disparado

Uma arma de corrente leve. O poder de ataque e a capacidade de munição também são reduzidos, mas a vida

O calor do meio do tempo aumentou ligeiramente.

CATEGORIA

CAMINHÃO DE LASER

ZWC-LQ/2552

78500C Intervalo de disparo

Peso D

D Alcance S

Consumo EN B

Capacidade

poderes de ataque S

C VISTA ENERGIA

ND

AC2 AC2AA

Calor na batida D

Número máximo de fechaduras D

Consumo ao fotografar PT

Auto-recuo quando disparado B

Tem desempenho básico bem equilibrado

canhão laser. o único inconveniente é

É muito consumo de EN na hora do lançamento.

CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

EWC-GN44-AC

86200C intervalo de disparo E

Peso E

Gamas

Consumo EN S

Capacidade de munição E

poderes de ataque S

VISÃO SÓLIDA

ND

AC2 AC2AA

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

Auto-recuo ao disparar E

Um lançador de granadas com poder de ataque

esmagador. A quantidade de calor ao bater é alta e é adequada

para ser chamada de trunfo na batalha contra AC.

CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

(EEWC-GN-81

Intervalo de disparo de 97000 C

Alcance Consumido ENS

acessórios

VISÃO

ND

AC2AA

calor ao bater

Número máximo de bloqueios Consumo durante D-fire PT

Auto-recuo ao disparar E

lançador de granadas leve

O poder ofensivo não é muito reduzido.

Não, mas a redução na contagem de munição dói.

CATEGORIA

CANHÃO DE PLASMA

ZWC-IR/FLUX

114200C intervalo de disparo E

Peso D.

Gama D.

Consumo EN D

Número de balas D

Poder de ataque S.

ENERGIA DE VISÃO

ND

AC2 ACA

Calor ao atingir o

Preço unitário da bala D

bloqueio máximo Número D Consumo ao disparar

EN Auto-recuo ao disparar D

Um poderoso canhão de plasma. Mas

Considere o intervalo de tiro e a quantidade de calor no momento do golpe

E EWC-GN44-AC é melhor.

CATEGORIA

PISTOLA LINEAR

ZWC-LNT/250

58000C intervalo de disparo E

Peso E

Gamas

Consumo EN S

Número de balas D

Poder de ataque E.

VISÃO

ND SÓLIDO

AC2 AC2AA

Calor ao acertar E Preço unitário da bala Número

máximo de fechaduras D Consumo no momento do disparo PT

Auto-recuo quando disparado C

Uma arma linear que dispara simultaneamente 16

balas espalhadas em alta velocidade. O poder de ataque

de um golpe direto é comparável ao de uma granada.

CATEGORIA

CATEGORIA DE CANHÃO DE PULSO

CEEWC-XP0808

82200C intervalo de disparo A

Peso C

Gama B.

Consumo EN C

Capacidade de

poder de ataque B.

bala B ENERGIA DE VISÃO

MD

AC2 AC2AA

Calor a preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

Auto-recuo quando disparado A

Palski se destaca no equilíbrio geral

Canone. Consumo moderado de EN ao disparar

E é compatível com qualquer aeronave.

CATEGORIA

CANHÃO DE PULSO

ZWC-XP02/QL

105000C Intervalo de disparo A

Dia de consumo da faixa B

Capacidade de munição A

ENERGIA DE VISÃO

TV

AC2AA

calor ao bater

Número máximo de bloqueios Consumo durante o disparo DT EN A

Auto-recuo quando disparado A

canhão de pulso tipo luz

Embora o poder de ataque tenha diminuído, a munição

É ainda mais fácil de usar.

CATEGORIA

MULTI MÍSSEIS

(EEWX-BAL4

122000C Intervalo de disparo

Peso E

C Alcance C

Consumo EN B

Munição

poder de ataque c.

D VISÃO SÓLIDA

ND

AC2 AC2AA

calor ao bater

C Preço unitário

Número máximo de

D Consumo ao disparar EN

fechaduras Auto-recuo ao disparar

Equipado em ambos os ombros para disparar simultaneamente

3 dois mísseis com múltiplas ogivas. Seus pontos fortes

são poder de ataque instantâneo e alta precisão.

CATEGORIA

MÍSSEIS VERTICAIS

TEEWX-VLS241

94500C Intervalo de disparo E

Peso E

Gama D.

Consumo EN C

Capacidade

poder de ataque c.

E VISÃO SÓLIDA

ND

AC2 AC2AA

Calor ao acertar C Preço unitário da bala D

bloqueio máximo número

Consumo no momento do disparo PT

auto-recuo quando disparado

Um míssil multi-ogiva de lançamento vertical. Acima

Um grande número de mísseis atacam do céu

Portanto, é muito difícil evitar.

CATEGORIA

CATEGORIA DE MÍSSEIS DE PERSEGUIÇÃO

ZWX-IV/PURSUIT

155000 C intervalo de disparo E

Peso E

Faixa B

Consumo EN B

Capacidade

poder de ataque D.

E VISÃO SÓLIDA

ND

AC2 AC2AA

Calor ao acertar

E preço unitário

Número máximo de fechaduras

Consumo ao disparar PT

auto-recuo quando disparado

Um contêiner de míssil que se divide em 12 tiros

Fogo na. deixe o recipiente bater

, tem o poder de 12 tiros.

CATEGORIA

CANHÃO DE ÓRBITA

ZWX-F04/ORBIT

138000C Lançamento

Faixa C.

Consumo EN B

ENERGIA DE VISÃO

TV

AC2 ACA

Calor ao acertar Número

máximo de fechaduras

unitário B Consumo ao disparar EN 5

auto-recuo quando disparado

Dispara até 6 armas de ataque

autônomo. É pesado e consome muito EN.

Haverá oportunidades limitadas para ficar em

(EEWX-GCN77-4

eu ZWX-E90/MAC 90000

77700C

Intervalo de disparo S

Peso E

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas S

Poder de Ataque E

VISÃO SP

SÓLIDO

AC2 ACZAA

Calor ao acertar

E preço unitário

S.

Número máximo de fechaduras

Consumo ao disparar PT

D Auto-recuo ao disparar B

Canhões de corrente montados em ambos os ombros. Pode ser usado em tiroteios individuais com veículos fortemente blindados.

Intervalo de disparo E

Peso E

Gamas

Consumo EN E

Número de balas D

Poder de ataque S.

VISÃO ND

ENERGIA

AC2 AC2AA

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

D.

Auto-recuo E no lançamento

Um canhão de plasma que dispara poderosas balas de energia. É pesado e tem um longo intervalo de tiro, o que o torna uma arma arriscada.

UNIDADE TRASEIRA (RADAR)

Ao escolher um radar, o primeiro critério continua sendo o alcance do radar. Além disso, as oportunidades para a nova exibição furtiva ser útil são principalmente em batalhas, e não em missões.

CATEGORIA T. ZRS-554/BWL

12100C

Peso A

Consumo EN

Distância do radar E

UM SENSOR

BIO CIRCLE

AC2 AC2AA

Radar de equipamento inicial que é leve e consome menos EN. alcance do radar curto Mas não é muito inconveniente.

CATEGORIA (E ERM-TE3000

16900C

Peso S

Consumo PT A

Distância do radar D

SENSOR CORTER STANDARD ALTH

AC2 AC2AA

Um radar muito leve. Como um radar equipado no ombro, seu alcance de detecção é estreito, mas é melhor do que o embutido na cabeça.

CATEGORIA ez ZRL-774/WH

21000C

peso B

ENCs consumidos

Distância do radar C

BIO SENSOR

OCTOGONO

AC2 AC2AA

Tem uma função de exibição de corpo vivo. Com tanto alcance de radar, não é suficiente você não vai sentir isso.

CATEGORIA BRLT-B10000

28000 C

Peso C

B- Consumo

Alcance do Radar

EN D BIO OCTAGON STEALTH SENSORES

AC2 AC2AA

radar com sensor furtivo

O alcance do radar é suficiente, mas Estou um pouco preocupado com o valor do custo EN.

CATEGORIA T. BRS-B-OSPREY

Peso E

Consumo EN

Radar distância S

E N- CONTRA SENSOR

BIO CIRCLE STEALTH SENSORES

AC2 AC2AA

Alcance de radar mais longo com todos os recursos adicionais. para interceptação ou defesa ativo em missões.

"UNIDADE DE VOLTA (REVISTA)

Existem poucos tipos, mas existem tipos em revistas. Ao equipar carregadores de munição real, quero ter certeza de que outros armamentos também são armas de munição sólida.

REVISTA CATEGORIA GERAL [CE EM-AAT110

84000C

Peso D

D Consumo EN S

Taxa de aumento de munição

AC2 AC2AA

Carregador adicional que aumenta a capacidade de munição de todas as armas em 10%. Mas, na realidade, 10% não faz muita diferença.

CATEGORIA T. [EEM-SD120

67000C

Peso D

Consumo EN S

Taxa de aumento de munição C

AC2 AC2AA

Aumenta a capacidade de munição de armas de munição real em 20%. Pode-se esperar que seja eficaz se a arma tiver um grande número de balas para começar.

CATEGORIA REVISTA GERAL EXM-DD02

100000C

peso E

S Consumo EN S

Taxa de aumento de munição

ACDAA

Aumenta a capacidade de munição para todas as armas em 60% Revistas adicionais para ambos os ombros. Também tem o risco de reduzir os tipos de armas.

"UNIDADE DE VOLTA (FIRMAÇÃO)

Ao usá-lo como arma, tornou-se possível escapar do lock-on do oponente, mas é inútil contra o radar que tem função de exibição furtiva. A sensação de fraqueza é inegável.

CATEGORIA T. ZXR-S/STEALTH

71000 C

peso E

Consumo EN E

Tempo efetivo S

Número possível de situações A

AC2 ACZAA

É invisível ao radar e não não será. sensor furtivo tem efeito no radar com bloqueio.

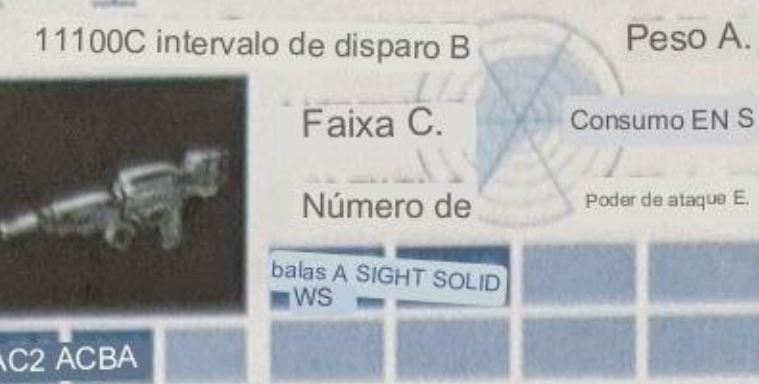


"ARM UNIT R (GUN)



Em "AC2", o parâmetro do poder calorífico foi aumentado, dando às armas curtas a vantagem do alto poder calorífico. Há também novas armas como granadas de mão.

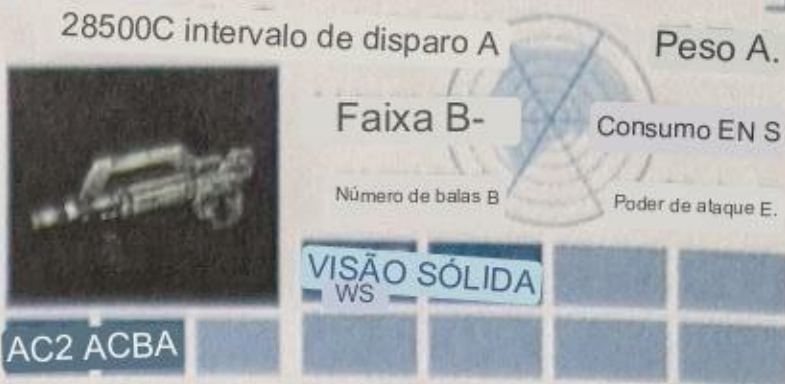
CATEGORIA T. ZWG-RF/37



Calor na batida D preço unitário S
Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar
auto-recuo quando disparado

Carabina Inicial. Vale o preço desempenho, mas ainda ataque
A sensação de impotência é inegável.

CATEGORIA DE RIFLE (E EWG-RF-M15



Valor de calor no preço unitário de hit C
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
auto-recuo quando disparado

Um rifle com poder de ataque e cadência de tiro ligeiramente aumentados. Como a quantidade de calor também aumentou, você pode apontar para uma fuga térmica se acertá-la continuamente.

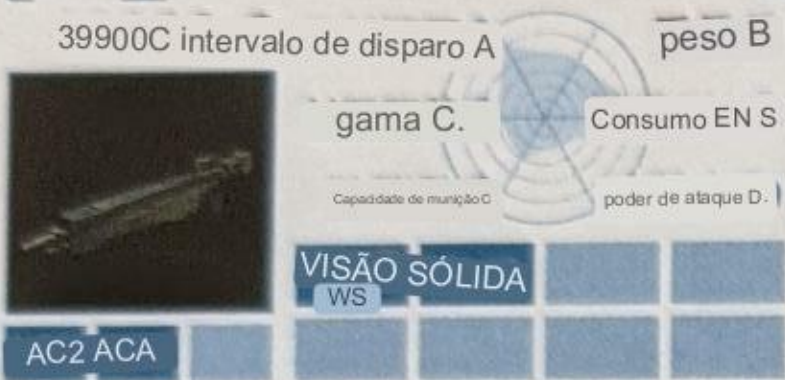
CATEGORIA RIFLE CE EWG-RF-M35



calor ao bater Preço unitário da bala D
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
auto-recuo quando disparado

Um rifle que enfatiza o número de balas que contém, centeio
Ligeiramente pesado como um cheio, e conspicuo
É uma parte delicada sem pontos fortes.

CATEGORIA RIFLE (E EWG-RF-10LB



Calor no preço unitário da bala hit E
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
auto-recuo quando disparado

Possui alto poder de ataque entre fuzis. É adequado para uso em cenas em que você enfrenta muitos inimigos fracos.

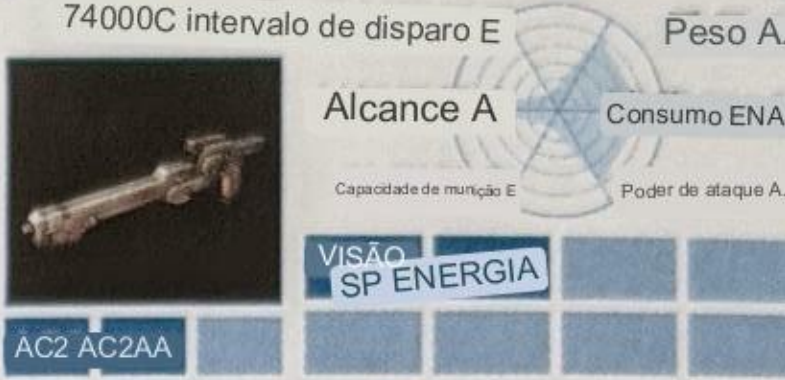
CATEGORIA RIFLE ZWG-SRF/8



Calor na batida D 弾単価 B
Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar
auto-recuo quando disparado

Sniper com o maior alcance
rifle. Velocidade de bala rápida, alcance médio a curto
Se você atirar à distância, será difícil evitar.

CATEGORIA DE RIFLE DE SNIPER ZWF-S/NOITE



Calor na batida E preço unitário B
Número máximo de fechaduras D ENB consumido no lançamento
auto-recuo quando disparado

Sna que dispara balas de energia em alta velocidade
Hiper Fuzil. Considerando a alta taxa de acertos
Em outras palavras, pode-se dizer que o poder é suficiente.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER (E EWG-SRF-9



Calor no acerto C Custo unitário do projétil B
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
auto-recuo quando disparado

Caixa balanceada de desempenho
Hiper Fuzil. Geral
Excede ligeiramente ZWG-SRF/8.

CATEGORIA METRALHADORA (E EWG-MGA2



calor no preço unitário da bala E S
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
auto-recuo quando disparado

Uma metralhadora que dispara balas em alta velocidade.
Não é adequado para tiro de precisão, mas eficaz contra inimigos com baixa durabilidade ou inimigos em movimento rápido.

CATEGORIA METRALHADORA ZWG-AR/K



calor ao bater E 弾単価 S
Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar
auto-recuo quando disparado

metralhadora leve. Ótimo para fogo rápido
No entanto, como o número de balas é bastante pequeno,
Eu quero ter muito cuidado com o corte.

CATEGORIA METRALHADORA EWG-MGSAW



Calor na batida E preço unitário S
Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar
auto-recuo quando disparado

Massinga destaca-se em capacidade de munições
hum. Se houver 1000 rodadas, é bastante
Ele será capaz de lutar até mesmo em uma batalha de longo prazo.

CATEGORIA ARMA DE MÃO CEEWG-HG-S1



Valor de calor no preço unitário da bala C hit
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
auto-recuo quando disparado

Uma arma pequena e leve. poder de ataque é
Baixo, aproveite o poder de fogo rápido para aquecer
O uso principal é mirar.

CATEGORIA T. (E EWG-HG-ART 31000C



Calor na batida B preço unitário A
Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar
auto-recuo quando disparado

Uma arma que esquenta quando acerta. não
Por ser sempre leve, você pode carregar sua arma favorita no ombro.
Equipe-o e use-o como uma ajuda.

CATEGORIA DE ARMA DE PÃO

CATEGORIA T. ZWG-HG/111

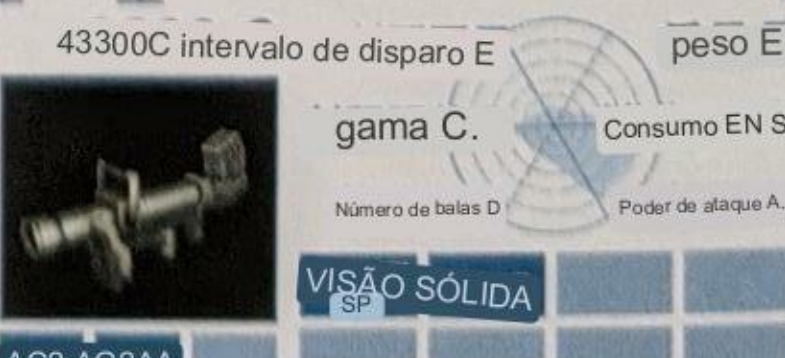


Valor de calor no preço unitário de hit C
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
auto-recuo quando disparado

Uma arma que enfatiza o desempenho geral.
Além de leve, é um ataque em armas pequenas
Excelente potência e calor.

ARMA DE MÃO

CATEGORIA BAZUCA (E EWG-BZ-B1100



Calor na batida S preço unitário C
Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar
auto-recuo quando disparado

É pesado, mas tem alto poder de ataque.
Bazuca. Como a velocidade da bala é lenta, de perto
Eu quero atingi-lo à distância.

CATEGORIA BAZUCA ZWG-BZ/S55



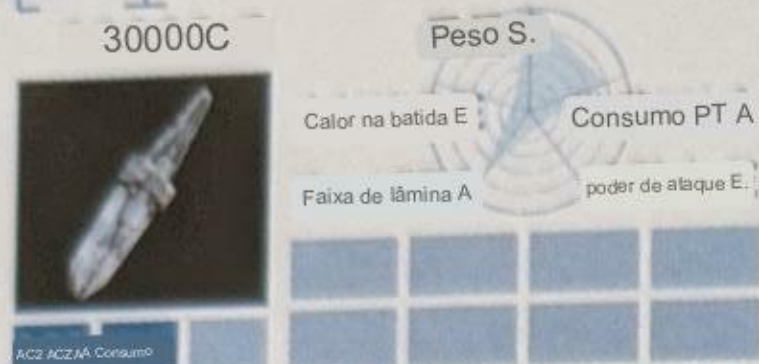
calor ao bater S
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
auto-recuo quando disparado

Bazu com maior poder de ataque e capacidade de calor
poder. O poder é indiscutível, mas o site
A precisão é baixa devido à área estreita.

UNIDADE DE L (LÂMINA)

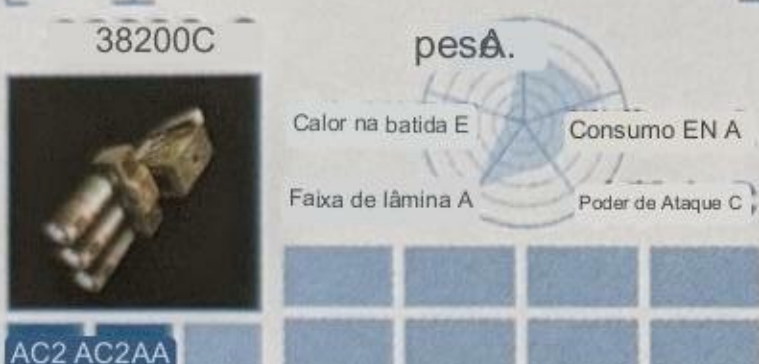
Desempenho de fornecimento e rastreamento de peças de braço EN
Como os parâmetros do braço aumentaram,
Existe uma afinidade com a lâmina
É divisível como armamento de reserva, armamento de força principal?
Considere usá-lo como um recipiente.

CATEGORIA (EELS-3443)



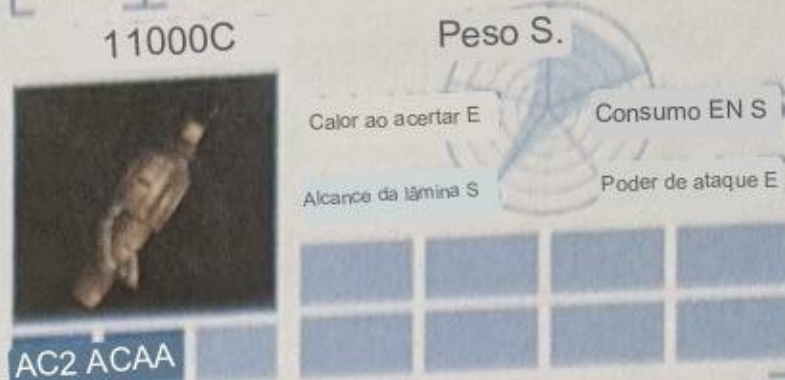
durante o ataque ENS Geração de calor durante o ataque S
Eficiência de uso S
Lâmina de laser com excelente equilíbrio geral. Comparado ao ELS-2772, o poder de ataque é ligeiramente aumentado.

CATEGORIA ZLS-T/100



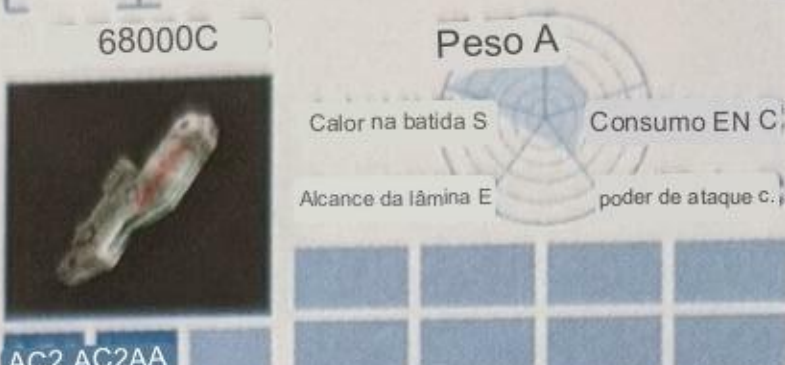
Consumo durante o ataque EN B Geração de calor durante o ataque B
Eficiência de uso C
Uma lâmina com poder de ataque aprimorado. Conspicuo
Não há desvantagens, e é leve, etc.
É uma parte excelente.

FATEGORIA EELS-2772



consumo ao atacar PT A Geração de calor durante o ataque D
Eficiência de uso B
Lâmina de barbear padrão. É leve e consome pouco EN, por isso tem desempenho suficiente para ser equipado como arma reserva.

CATEGORIA ZLS-400/SL



ENE consumido ao atacar Calor gerado ao atacar D
Eficiência de uso E
Um tipo especial que emite ondas de energia. Pode ser usado da mesma forma que um foguete, mas consome mais EN ao atacar.

CATEGORIA (EELS-7880)



Consumo ao atacar EN D Geração de calor ao atacar E
Eficiência de uso E
A lâmina mais poderosa. zurro
O alcance é estreito e o intervalo de ataque é longo, Se acertar, é uma morte de um golpe.

UNIDADE DE BRAÇO DE FAZENDA [7 (ESCUDO)]

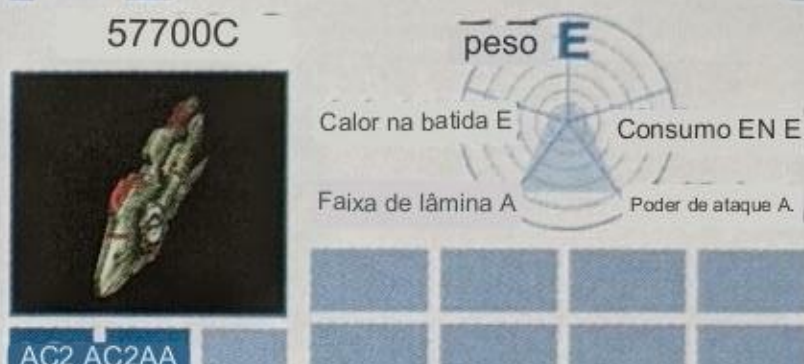
O escudo adicionado em "AC2"
Especialmente pesado para aeronaves de baixa mobilidade. é essencial. Além disso, alguns equipamentos de ombro e irão interferir e não podem ser usados ao mesmo tempo. eu quero lembrar disso

CATEGORIA (EES-777LAR)



Consumo na ativação EN A Geração de calor na ativação C
Consome menos EN quando ativado e tem um nível médio de defesa. Pode-se dizer que é uma escolha segura no escudo.

CATEGORIA TL- LUAR



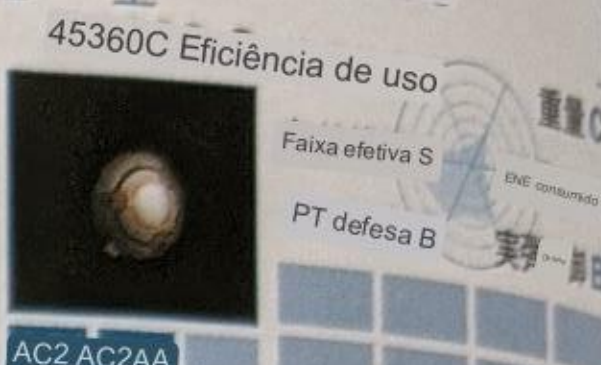
Consumo de ataque EN A Geração de calor ao atacar B
Eficiência de uso B
Excelente poder de ataque e EN consumido ao atacar é corpo principal da lâmina
Se você quiser fazê-lo, esta será a decisão.

CATEGORIA EEES-255S



na ativação ENS Geração de calor na ativação S
escudo mais barato. Não tem poder defensivo, mas pode ser usado por muito tempo porque prima pela eficiência de uso.

CATEGORIA ZES-500/SU



ENE consumido na ativação Valor calorífico na ativação C
Consome muito EN quando ativado, mas um escudo com amplo alcance efetivo. Útil em situações em que você está cercado por vários inimigos.

CATEGORIA ZES-99/ESPELHO



Consumo na ativação EN C Valor calorífico na ativação E
Um escudo especializado em poder defensivo. válido
O alcance é estreito, mas é inútil se você se proteger pode reduzir muito o

ARMORED CORE EXTRA WORKS 4 "Armored Core Formula Front"

CA sem Corvo

Este "Formula Front" é um novo gênero de "simulação de personalização mecha" que é diferente da série AC anterior. A posição em que o jogador é colocado é o papel do gerente da equipe que dirige o piloto que opera a máquina de F1 no box, por assim dizer. A batalha AC que atrai o apoio entusiástico do povo O mundo da "Fórmula F" tem o brilho do esporte a motor. Ao contrário dos títulos anteriores em que Raven, um mercenário que manipula ACs como armas de combate, é o personagem principal, no Battle Grand Prix, esporte onde ACs não embarcados lutam entre si, a customização precisa da aeronave é a diferença entre vitória e derrota. Selecione peças, monte e equilibre velocidade e poder de ataque. A estrutura de tal aeronave

Mais do que a composição, é importante o ajuste da AI (inteligência artificial) que controla o AC. Observe como sua aeronave está lutando, determine o que é bom e o que é ruim e construa uma lógica que sempre escolha o melhor curso de ação. No topo da Fórmula F estão os arquitetos, que são altamente conhecedores e estrategicamente afiados, em vez daqueles com os físicos mais resistentes. Você pode repetir constantemente "análise e pesquisa" e dar xeque-mate na glória da vitória? Uma batalha silenciosa e quente que usa sua cabeça para competir abriu as portas do mundo AC para jogadores inteligentes.



Parâmetros diversos ajustado, o AI mais forte
Mirar em



ganhar ou perder para ficar mais forte
seja uma dica.

FORNULATONT

Software para PlayStation 2 "Armored Core Formula Front" À venda em 3 de março de 2005 6.090 ienes

FORMULA FRONT
Integracional

2005 ¥2.800 Armored Core Formula Front International PSP the Ges/
Software PlayStation Portable Lançado em 17 de novembro de

* A tela é da versão PSP.

"PEÇAS OPCIONAIS"

A programação de peças opcionais mudou pouco desde os dias do AC1, embora os nomes sejam diferentes. Necessário Depois de calcular cuidadosamente o número de slots Eu quero equipá-lo.

CATEGORIA

ESP-ENE-SCR

26000C



AC2 ACAA

Número de espaços necessários 1 Reduz o dano recebido de armas de energia em 15%. SP-É padrão equipar com S/ SCR como um conjunto.

CATEGORIA

ESP-BSI-LE

19600C



AC2 ACAA

Número de slots necessários 2 Aumenta a estabilidade quando atingido. Se você estiver usando pernas leves, equipe-as. Você pode ficar tranquilo.

CATEGORIA

SP-CIR-K

41000 C



AC2 ACAA

Número de slots necessários 5 Aumenta a velocidade de giro. Certamente é importante, mas o problema é que requer muitos slots.

CATEGORIA

SP-BMALAD

9800C



AC2 ACAA

Número necessário 1 de slots Adicione a função de exibição de mísseis ao radar. Se você estiver usando um radar montado na cabeça que não tenha esse recurso.

CATEGORIA

ESP-ENE-ACC

45000C



AC2 ACAA

Número de slots 1 Aumenta a cadência de tiro das armas de energia. Sinta-se à vontade para usar, pois há poucos slots. É atraente para ser utilizável.

CATEGORIA

SP-ECM-JAM

84000C



AC2 AC2AA

Número de espaços necessários 5 Desbloqueie mísseis inimigos em intervalos regulares. Será mais ativo na batalha do que nas missões.

CATEGORIA

SP-S/SCR

24200 C Número de slots necessários 2



AC2 ACAA

Reduz o dano recebido de munição real em 15%. Um o importante que pode ser chamado de básico do básico opção.

CATEGORIA

SP-BCNDR

32900C



AC2 AC2AA

Número de slots necessários 2 Aumentar a capacidade do capacitor adicionar. defesa a opção seguida de prioridade. Eu quero estar preparado.

CATEGORIA

SAB/J

18800C



AC2 AC2AA

Número de espaços necessários 1 O recuo do disparo da arma é reduzido. diminuir. Importância porque apenas algumas armas têm recuo quando disparadas é uma parte baixa.

CATEGORIA

BE++

5800C



AC2 AC2AA

Número de espaços necessários 6 Aumenta o poder das armas de energia ser. Requer um grande número de slots e pode ser equipado. O núcleo é limitado.

CATEGORIA

BFS-LOSP

38500C



AC2 AC2AA

Número necessário de slots 2 Reduza o tempo de bloqueio. FCS e mísseis com alto número máximo de bloqueios. Se você quiser usar. Eu quero equipá-lo.

CATEGORIA

SP-E/ECONOMIZADOR

45000C



AC2 AC2AA

Número necessário de slots 5 Eficaz na redução do consumo de EN ao disparar armas de energia. Deve muitos slots difícil de usar.

CATEGORIA

SP-M/AUTO

18000C



AC2 AC2AA

Número de slots necessários 1 Dispara automaticamente mísseis que estão travados ao máximo. A dificuldade é que ele vai atirar mesmo que tenha uma parede na frente dele.

CATEGORIA

BLS

74000C



AC2 ACA

Número de slots necessários 6 Poder de ataque da lâmina e poder de defesa do escudo Melhorar. para o número de slots necessários pouco efeito.

CATEGORIA

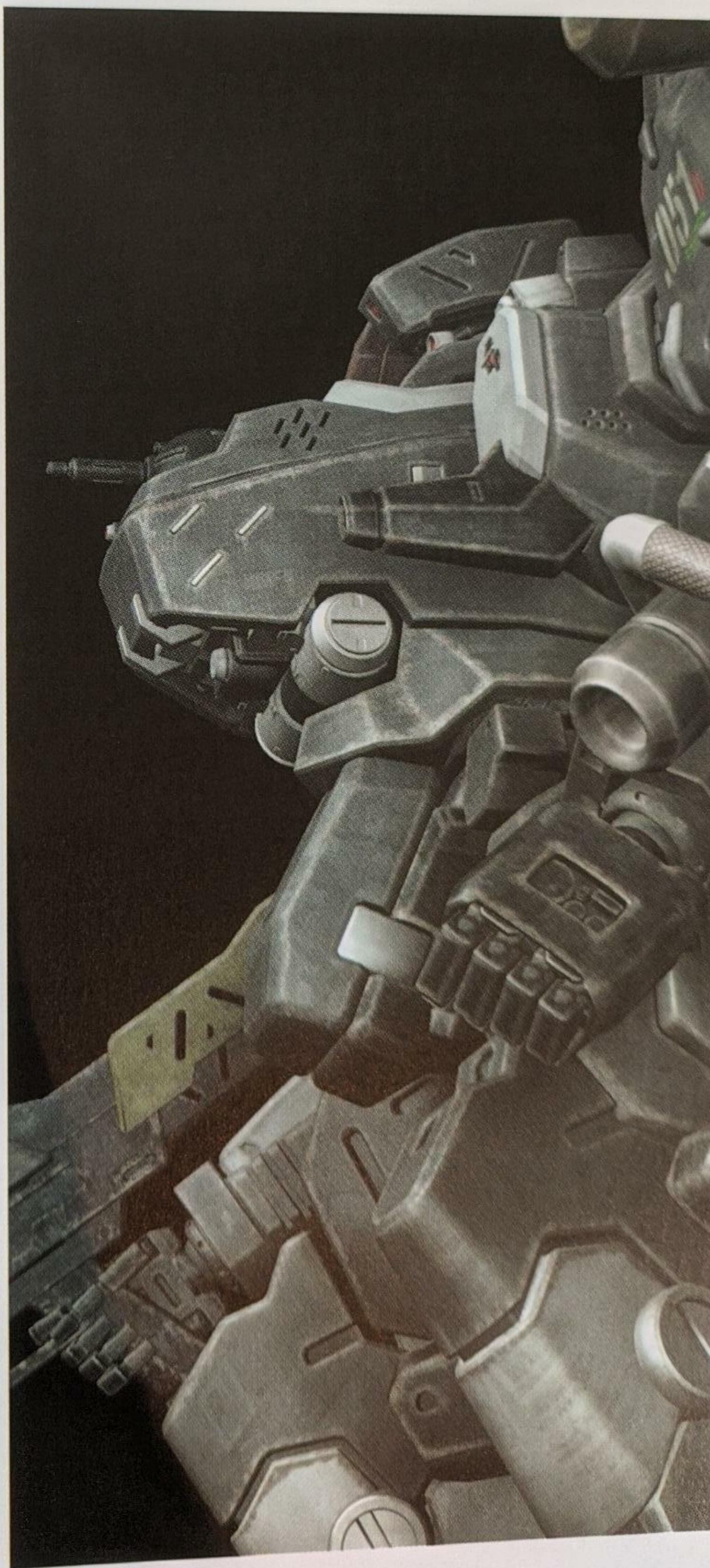
SP-CBRK

37000 C Número



AC2 AC2AA

de slots necessários 2 Melhora o desempenho de frenagem das pernas. mas, As oportunidades de experimentar seus efeitos são raras. Eu não acho.



PESSOAL ENTREVISTA Equipe do filme CG

A teoria evolutiva dos filmes em CG como o "rosto" da série AC

Qualidade incrível, ainda em desenvolvimento

—A qualidade dos seus filmes em CG é sempre surpreendente.

Suzuki: Basicamente, é uma divisão de trabalho para planos de fundo, efeitos, modelagem e assim por diante. Alguns deles estavam apenas fazendo efeitos de explosão o tempo todo. Cerca de 10 pessoas estão envolvidas em cada filme. Ainda não é o suficiente. Toda: Muitas vezes compartilhamos a responsabilidade de fazer um AC. Levaria mais de um mês para fazer isso por uma pessoa, então depois de criar o equilíbrio geral, as pernas dessa pessoa, os braços dessa pessoa, etc.

—É assim que é difícil fazer um filme. Suzuki: Afinal, "o mecha deve parecer legal" é uma premissa importante, mas além disso, se você quiser adicionar uma sensação de densidade e a atmosfera do campo de batalha, os requisitos se tornam mais rígidos.

Toda: Por exemplo, mesmo que seja apenas uma cena de ruínas, em vez de colocar um prédio quebrado em uma placa completamente plana, colocá-lo em um terreno irregular aumentará a sensação de densidade. Graças a isso, recentemente as ordens para "destruir mais!"

Suzuki: Novos elementos sempre também são uma fonte de problemas. Nas batalhas de equipe em "AC3", no começo eu até disse: "Você pode me desculpar por ir um contra um?" (risos). O produtor disse: "Não posso desistir", então trabalhei muito para fazê-lo. Tadokoro: É porque estou fazendo isso com o sentimento de "vamos o mais longe que pudermos". Claro que tem um prazo, mas o resto é uma batalha comigo mesmo. Claro, às vezes você tem que se comprometer. Para a abertura de The Last Raven, eu queria fazer uma música chamada "AC que emerge da fumaça", mas não deu certo. Essa área será a próxima edição.

Toda: Não consigo parar de falar sobre isso. Sempre penso: "É hora de fazer uma pausa", mas não tenho tempo. Suzuki:

Algo como o comportamento do AC, como a inércia quando as peças da aeronave se movem, como "Vamos fazer o nosso melhor da próxima vez!" Tadokoro: Toda vez que vejo um filme em CG, acho que o filme que fiz ainda não é legal.



■ Takayuki Toda

■ Shuzo Tadokoro

Yang Lian Toshiyuki Suzuki

Um novo "algo" para andar no mundo AC Por —outro lado, qual é a parte divertida de fazê-lo?

Suzuki: É muito divertido quando recebo um conceito antes da produção e imagino "É assim?" (risos). Mesmo que uma nova tecnologia seja introduzida, não será fácil se aumentar a quantidade de trabalho. Em vez disso, por exemplo, eu queria perguntar: "Como podemos fazer um humano que apareceu pela primeira vez em "Last Raven" se encaixar na visão de mundo?"

Pensar nisso é mais difícil, mas divertido. Tadokoro: Isso foi certamente interessante. Foi uma experiência nova ter um ator de movimento interpretando os movimentos, e também pensei em como incorporar isso ao vídeo. Toda: Placas e outros itens pequenos também são eficazes para criar uma sensação de escala.

Mas não condiz com a realidade tal como ela é. Nesse sentido, a aparência do homem é um avanço em termos de expressão de escala.

—Bem, parece que haverá novos testes a partir de agora. ei. Havia animais?

Suzuki: Bom. Não quero estar no comando (risos). Tadokoro: Eu gostaria de enfrentar mais desafios para que as pessoas digam: "Quando você pensa em filmes CG, AC!"

Toshiyuki Suzuki

● Toshiyuki Suzuki / Diretor da Seção CG do Departamento de Desenvolvimento. Desde "Project Phantasma", ele está encarregado de filmes em CG, com foco na série "AC3".

Shuzo Tadokoro

● Shuzo Tadokoro/Departamento de Desenvolvimento Seção CG Sênior. Depois de trabalhar como modelo de filme para "AC3", o filme CG para "Last Raven" supervisionar em geral.

Takayuki Toda

● Takayuki Toda/Seção CG do Departamento de Desenvolvimento. De "AC3" a "Last Raven", participei principalmente no fundo do filme. Também lidamos com materiais promocionais, como cartazes.

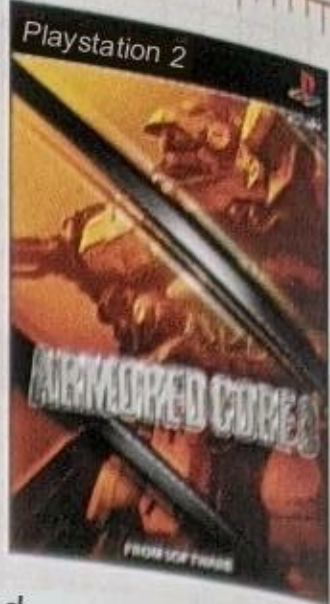
CHAPTER 03



NÚCLEO BLINDADO 3

DADOS

Playstation 2



Software Armored

Core 3 para PlayStation 2 À venda
em 4 de abril de 2002

¥3.150

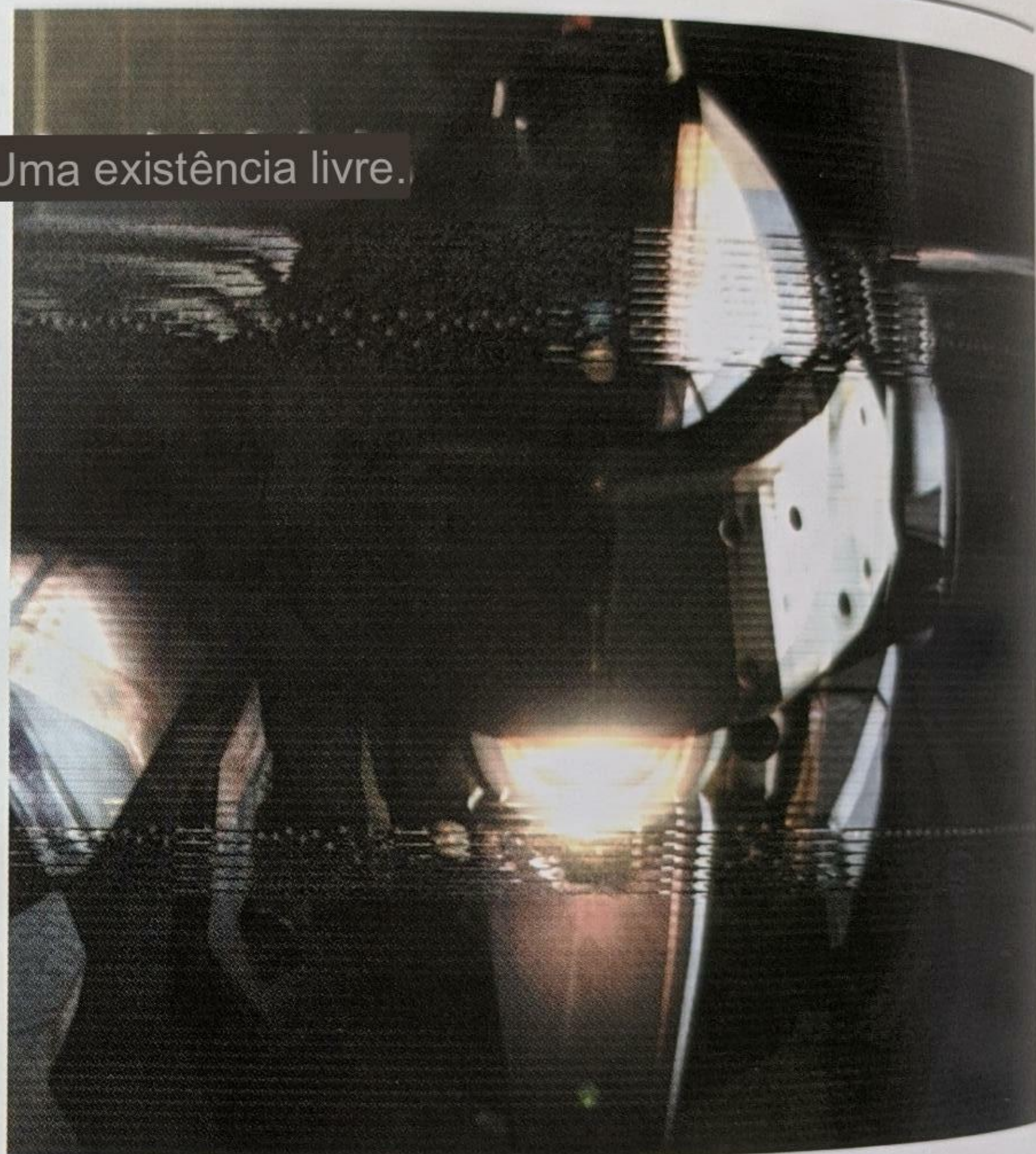
(PlayStation 2 a melhor versão lançada em 6 de novembro de 2003)

HISTÓRIA.....

Em um mundo onde tudo é controlado, seu nome é Raven, um mercenário de aço.

Uma enorme cidade-abrigo chamada "Layered" foi construída como uma "arca" para a sobrevivência humana em antecipação a uma catástrofe que ocorreria em escala planetária. Os poucos seres humanos que conseguiram sobreviver devido às camadas confiaram todas as funções de gerenciamento da cidade e trabalho de limpeza do solo a AIs chamados de "administradores" e continuaram suas vidas diárias. Acostumado a ter tudo sob controle, sob o patrocínio de um administrador, o povo gozou da prosperidade prometida e deu continuidade ao seu planejado desenvolvimento. Centenas de anos após o desastre, várias empresas surgiram na cidade subterrânea, e até conflitos começaram, mas parece que até isso faz parte da harmonia pré-estabelecida dos administradores. A única exceção a essa sociedade controlada era a entidade conhecida como Raven, que atua como um impedimento para direcionar conflitos em larga escala entre empresas.

Uma existência livre.



NOVO SISTEMA

Apresentando um novo tipo de CORE

Os núcleos em "Armored Core 3" são classificados em dois tipos de acordo com as habilidades especiais que possuem. Um deles é o "Overd Boost Type", que possui um booster embutido que apareceu na série anterior, permitindo uma aceleração explosiva. O outro é o "Exceed Orbit Type", que dispara pequenas armas autônomas que atacam automaticamente o inimigo.



Qual habilidade você deseja na montagem AC é o primeiro critério de seleção.

← A partir deste trabalho, agora é possível fazer uma surtida mesmo com um AC acima do peso. No entanto, as penalidades são impostas.

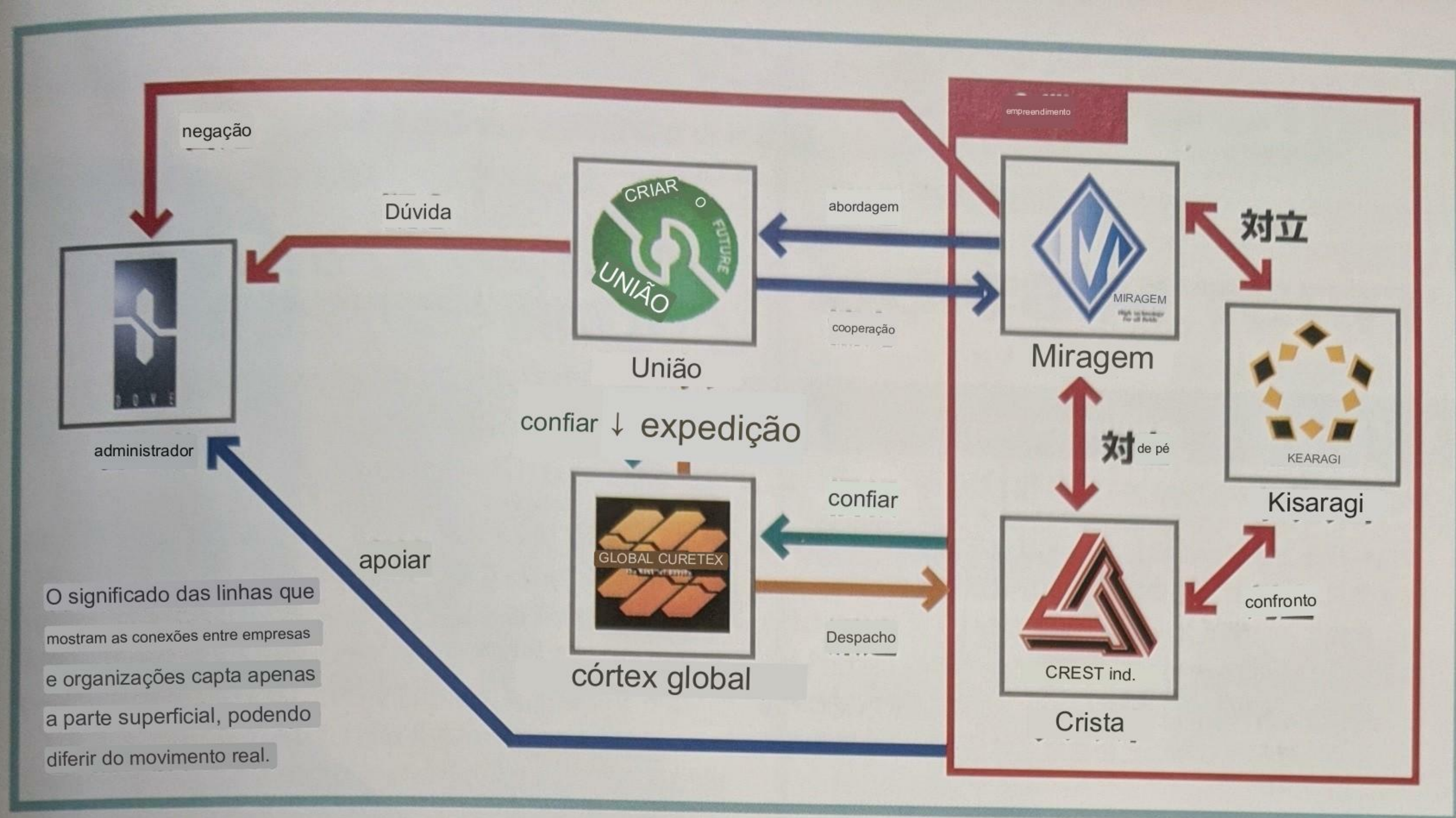
Pode usar alas para lutar juntos

Neste trabalho, dependendo da missão, você pode ter um ala acompanhando, o que será de grande ajuda para completar sua missão. recompensa, e existem vários tipos, desde aeronaves e MT até AC. Por outro lado, se a missão for cumprida sem acompanhamento de um ala, se a missão for cumprida sem acompanhamento de um ala,



a verba para contratação de açúcar será dada ao jogador como recompensa adicional. dado a

← Apoie o excelente classificador AC Se você o contratar para fazer o papel de Também aumentará sua taxa de sucesso.



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

administrador

Uma inteligência artificial que gerencia a cidade subterrânea de Layered, onde vivem os humanos, e não apenas o funcionamento das funções da cidade, mas também tudo o que acontece dentro de Layered. Existem camadas de 1 a 4, e cada camada é dividida em distritos, como áreas urbanas e áreas industriais. Os administradores existem no núcleo, que fica mais abaixo na 4ª camada. O administrador acompanha todos os movimentos da humanidade através da criação de uma enorme rede em todo o mundo.

Crista

CREST ind.

Empresa de peças AC. Seu tamanho perde apenas para o Mirage. Ela fabrica todos os tipos de peças relacionadas à CA, mas, em particular, realiza a fabricação principal do tipo Exceed Orbit. Ele visa expandir sua influência na cidade subterrânea, mas difere muito do Mirage porque reconhece os administradores como "o sistema ideal para manter a ordem". Por afirmar o atual sistema de controle por administradores, é fortemente cauteloso com o Mirage.

União

UNIÃO

sociedade secreta. Foi lançado por um grupo de intelectuais que questionou o estado atual das cidades subterrâneas onde os administradores mandam em tudo. Também há rumores de que está trabalhando como uma organização subordinada do Mirage devido ao seu entendimento compartilhado do Administrador. Ele não tem intenção de tomar o poder na cidade subterrânea, e acredita que as situações anormais que têm ocorrido com frequência nos últimos anos se devem ao fato de o gerente começar a descontrolar-se, por isso afirma que o gerente está louco. Estamos planejando eliminá-lo.

Miragem

MIRAGEM

Uma empresa com o maior poder na cidade subterrânea Layered. Desenvolvemos e fabricamos todos os tipos de peças relacionadas a AC, desde peças principais até peças opcionais. Além disso, todos os núcleos do tipo overboost são fabricados pela Mirage. Ao fugir do controle do gerente, ele almeja expandir ainda mais seu poder na cidade subterrânea, almejando o cargo de governante, mas também teme o poder do gerente. Portanto, na superfície, eles não agem de forma conspícua.

Kisaragi

Kisaragi

Uma das empresas de peças AC. Sua escala é pequena em comparação com Mirage e Crest. Originalmente, era um fabricante de computadores cujo principal negócio eram sistemas de rede. Mesmo agora, ele não se envolve na fabricação de partes do corpo ou armas pesadas para equipamentos de braço direito e fabrica principalmente FCS e radiadores. Além disso, ele seguiu seu próprio caminho, como o desenvolvimento de armas especiais, como uma lâmina para o braço direito e uma arma de arremesso para o braço esquerdo. Talvez pela diferença de escala como empresa, a consciência dos gestores também seja realista.

CÓRTEX GLOBAL

Uma organização mercenária que reúne profissionais de AC chamada "Raven". Parece que já foi administrado e operado por um gerente, mas agora é uma organização totalmente independente. Eles impõem testes como a destruição de pequenas unidades na forma de combate real, recrutam apenas aqueles que passam nos testes como Ravens e os despacham com base nos pedidos. O gerente da cidade subterrânea, não pertence ao poder de cada empresa. Muito permanece desconhecido sobre como a organização foi estabelecida.

MISSÕES

Dependendo da situação quando a missão é concluída, passou a ser valorizado. Além disso, dependendo de como é realizada, classificação de core
Você também pode entrar na próxima missão.

PRIMEIRA MISSÃO

O primeiro passo como Raven começa com um teste da vida real.

Exame Raven - Pena Negra -

Global Cortex /:: Como um

Drenecity:

teste que a Global Cortex Inc. impõe àqueles que aspiram a se tornar Ravens, é um verdadeiro teste de estilo de batalha. Se você conseguir derrotar o blindado pesado MT Scootum D, ou sobreviver por 15 minutos, você passará. Se você limpar cedo com boas notas, os reforços aparecerão, mas você não passará a menos que sejam eliminados. para o futuro

Se você quiser deixar uma boa impressão nos outros, certifique-se de que haverá um aumento. Além disso, nesta missão, um recém-chegado, Apple Louie, que também está mirando em Raven, será lançado em um AC Esperanza. Ele é um daqueles que aspira ser um Top Raven, então podemos nos encontrar na arena no futuro.

Laboratório Central de Pesquisa de Defesa OVELHAS PERDIDAS-

Centro de

Pesquisa Crest

Lugren O Laboratório Central de Pesquisa de Crest está sendo atacado pelas forças Mirage e uma missão solicitando resgate imediato. Quando eles chegaram, o MT de Colehart, The Sun e o AC Night Flyer de Fragile, que haviam vindo em socorro antes, estavam em uma batalha difícil contra o MT especial D-C021-S. Aqui, mesmo que você destrua todos os inimigos ou retorne após um certo tempo, a missão será concluída. Entre os inimigos está uma unidade de trabalho não identificada e misteriosa AC, que é bastante difícil de derrotar, mas quanto mais você a derrotar, maior será sua reputação e mais recompensas você receberá.

Pesquisa de esgoto -DOODLEBUG-

Kisaragi

..... Esgoto Subterrâneo L9

Um aumento anormal no nível da água foi observado em uma vala de esgoto localizada sob a jurisdição de Kisaragi. Kisaragi despachou uma equipe de investigação, mas eles perderam o contato. Portanto, a Raven recebeu pedidos de investigação. Assim que Raven entrou no esgoto, uma miríade de criaturas parecidas com aranhas apareceu na frente dele. É uma arma biológica. Esta foi a causa do aumento anormal do nível da água. Opere os dois painéis de controle para abrir o portão que leva à sala dos fundos e destrua a arma biológica gigante aninhada lá para completar esta missão.



Uma arma viva semelhante a uma aranha gigante. É um adversário problemático com força física e força consideravelmente altas.

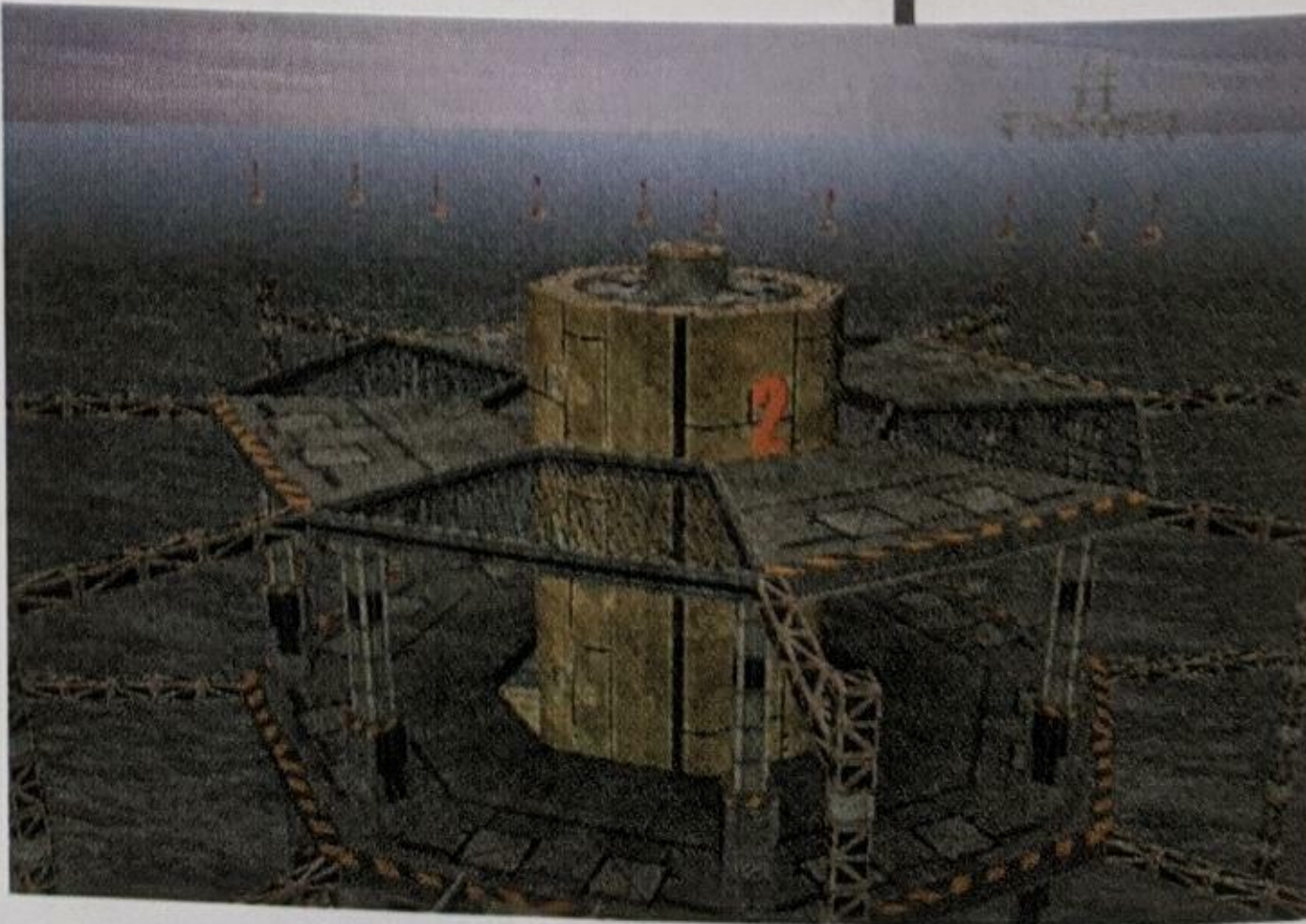
Escolta de material

Importante- "MOON RAKER-

Crista.....

Golfo de Abia

O helicóptero de transporte regular de Crest estava prestes a ser roubado por alguém, então ele foi forçado a derrubá-lo, mas pretende recuperar a cápsula de carga que caiu no mar. No entanto, parece que o lado que tentou roubar a cápsula ainda está mirando na cápsula, e a missão é servir de escolta para evitar que a cápsula seja roubada até o início dos trabalhos de recuperação.



Escolta da unidade de recuperação "CLOTHESLINE"

Crista

/:: Se você enviar uma

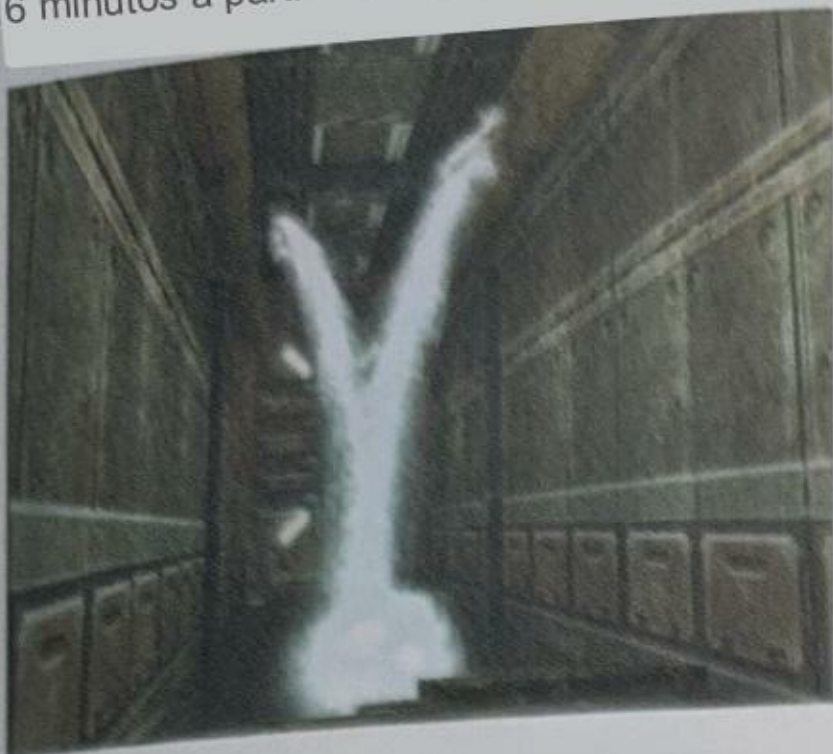
missão para proteger bens importantes recebidos do Marine Waste Facility Crest em pouco tempo, receberá uma solicitação para coletá-lo como está. O helicóptero que estava a caminho para recuperar a cápsula de transporte foi atacado e caiu, então você terá que proteger a unidade até que os reforços cheguem. Dessa forma, você entrará em uma missão contínua e, se conseguir proteger o alvo da escolta por menos de 3 minutos, será liberado.

Pesquisa de navio -SAW PIT-

encalhado Mirage

navio encalhado

Um navio de pesquisa militar de propriedade do Mirage permanece encalhado. A missão é entrar nela, recolher a cápsula na parte mais profunda, e voltar. Cerca de 3 minutos depois de entrar no navio, o navio não resistiu à pressão da água e começou a inundar, pelo que teve de ser devolvido cerca de 6 minutos a partir desse ponto. Porém, desde que você não se perca dentro



da nave, as únicas forças inimigas são os mecânicos de guarda dentro da nave, então não foi uma missão muito difícil.

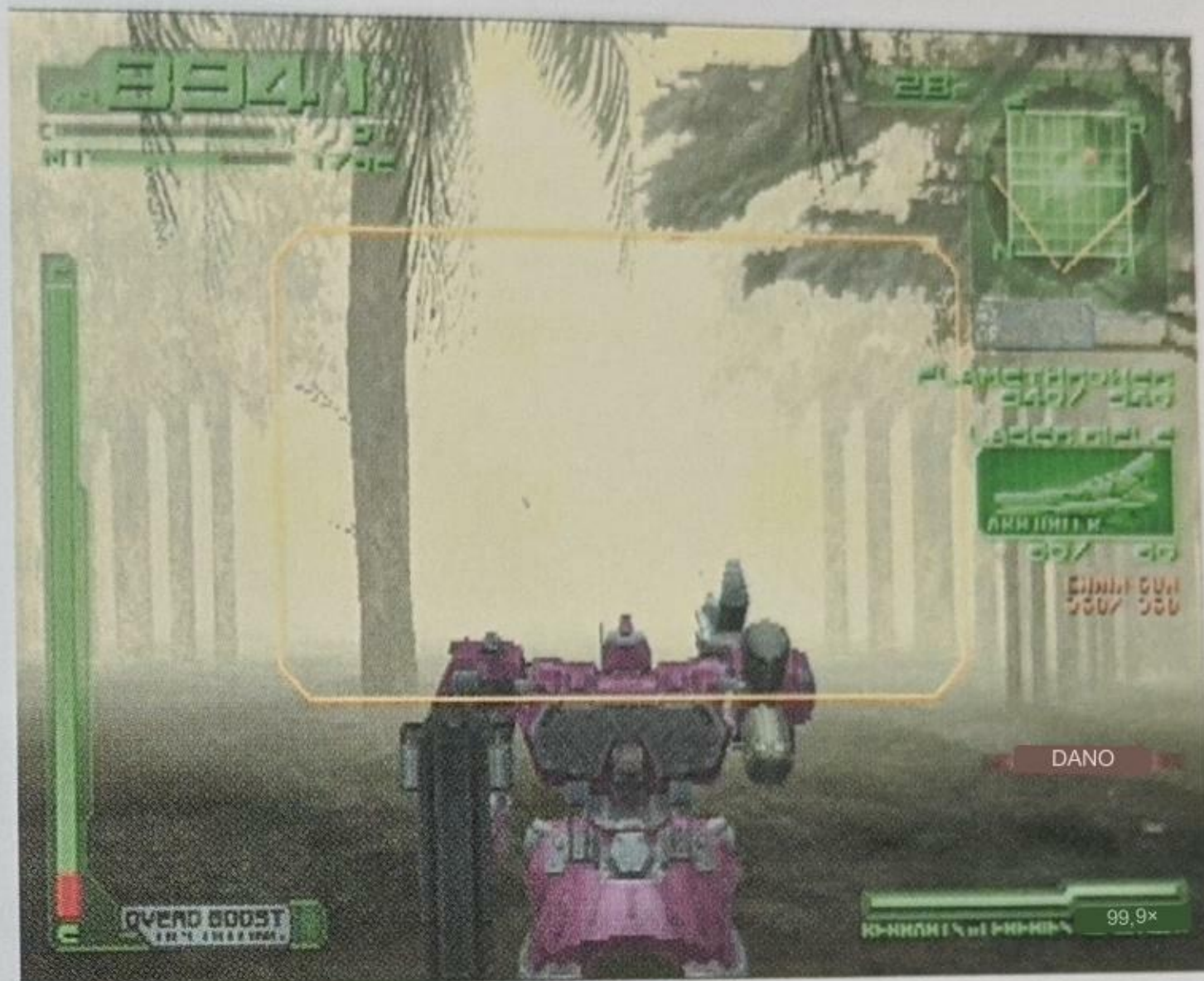
♦Durante a missão, você receberá relatórios de inundação dentro do navio, mas desde que não entre em pânico, não haverá problemas.

Union Raid -FIREWORKS-

Crest....

// reserva natural

Um ataque surpresa na área de selva da reserva natural onde a União está sediada. A missão é destruir todas as cinco baterias de armas Growl G que eles instalaram. No entanto, o nevoeiro na selva torna muito difícil de ver. Enquanto isso, granadas da bateria são apontadas precisamente para nós, e furtivos MT Flukes com camuflagem óptica também atacam daqui e dali. Também aqui, você ganhou uma grande reputação como um Raven até agora, e se você descarregar a bateria em pouco tempo, você pode receber um pedido para uma missão contínua. Se você aceitar, participará da operação de diversão da unidade de defesa da base da União em Alpa Marsh.



↑ Trabalhar neste campo de visão é bastante difícil. Onde você deseja mirar apenas no alvo o mais rápido possível.

Invasão da Instalação Mirage -CALAMIDADE-

União: Instituto Levito

Acontece que a localização do centro do gerente só está listada nos bancos de dados do Crest e do Mirage. Sua missão é se infiltrar nas instalações do Mirage e extrair informações do computador host do laboratório para obtê-las. Destranque a porta da sala do computador com uma chave de código obtida de outro computador espalhado pela instalação. Quando finalmente chegou a hora de cumprir a missão, Zain, controlado pelo Ranker AC Nocturne, apareceu.

ÚLTIMA MISSÃO

Eu sei quem é o gerente...
Agora é a hora de esmagá-lo.

Invasão Central -DIVISÃO ZERO-

União 7.

POMBA Central em Camadas

É um mistério por que o administrador começou a enlouquecer, mas agora que ele encontrou a localização de seu núcleo, não há escolha a não ser pará-lo, mesmo que isso signifique destruí-lo. A missão final é se infiltrar no núcleo e destruir os administradores mais profundos. AC de duas unidades de trabalho de peso médio e equipamentos pesados aparecendo no caminho. O médio está equipado com um rifle de energia e órbita, e o pesado está equipado com um rifle de granadas e um canhão de quarteto em ambos os ombros. Isso ocorre porque não podemos simplesmente deixar o administrador enlouquecer assim. No entanto, mesmo o computador do administrador é protegido por um escudo e não pode ser destruído. Corte o fornecimento de energia.

medianas. Na frente da sala do gerente do AC, duas unidades AC reais estão no caminho. muito além Embora seja uma aeronave que nem tem um nome único, suas capacidades de combate são de cada um. Não tenho escolha a não ser enfrentá-lo com todas as minhas forças.



corvos

CA

Arcádia

NOME

Ás



O AC mais forte do ranking na cidade subterrânea em camadas. O ás que controla esta unidade é um humano aprimorado. Um rifle de precisão com alto poder de ataque e alcance de primeira classe, ele atira nos oponentes um após o outro a longas distâncias. O canhão de granadas, que estilhaça os aviões inimigos com seu extraordinário poder de ataque, e a metralhadora, que mantém os inimigos afastados com seu tiro rápido, também são ameaças.

AC

Interpid

fanfarra

de NOME



É um AC pesado com excelente durabilidade e defesa, mas sua mobilidade também não é ruim. Equipado com um grande foguete que possui o maior poder de ataque e alcance, bem como um canhão de torpedo terrestre, uma arma de arremesso e dois canhões de foguetes simultâneos, é realmente uma fortaleza ambulante.

às vezes tornam-se companheiros para lutar juntos

ala. Além disso, devido ao novo sistema de "AC3", rankers na arena Também houve casos em que participou de missões como Claro, alguns aparecerão como inimigos como antes, mas...

AC

Zain

NOME

Noturno



ficou em 5º lugar na categoria B

Classificador AC. R. Todos os pilotos de nível B são

humanos reforçados, e ele não é exceção. A tática é ousada que fecha a distância e dispara espingardas por cima do inimigo. Preste atenção também ao canhão de foguete especial em seu ombro que dispara três balas de uma só vez, que são mais poderosas que pequenos mísseis.

CA

Vulcão

NOME

Estrasburgo



Munição na perna flutuante

Carrega um grande número de metralhadoras. Uma das

características dos ACs rank E é que eles são equipados com armas com menor poder de ataque do que rank A, mas com mais balas. Como Raven, quero ter orgulho da minha precisão, não do número de balas. É um adversário que deve ser evitado de perto.

CA

Rouge

NAME

Lip Hunter



Faz pouco tempo que ele se tornou

um AC Ranker Raven, que

foi adicionado ao ranking no meio do

caminho, mas ele parece ter concluído todos os pedidos que recebeu e recebeu muitos elogios do cliente. Dito isso, é difícil dizer que ainda está no nível de proeza compatível com o equipamento de última geração. O prêmio em dinheiro é alto para sua habilidade, então ele é um oponente que você quer vencer com certeza.

INIMIGOS

O objetivo final do "Armored Core 3" é o "administrador" da inteligência artificial.

destruição de No estágio final, um AC não tripulado controlado pelo administrador fica no caminho. Será uma batalha dura de uma forma diferente do Ranker AC.

AC inimigo

Protege o administrador e elimina o inimigo por ordem do administrador. Uma determinada equipe de CA é chamada de "unidade real" que assume essa função. Deve ser derrotado para tirar o controle do administrador e obter a liberdade.

Um inimigo formidável sem nome apenas porque é uma "unidade operacional"

Além de atacar as instalações de empresas hostis sob o comando do administrador, também desempenha o papel de escoltar o administrador no centro profundo da cidade subterrânea (consulte "Invasão Central" → P.083). Em particular, as duas unidades AC que protegem o administrador são altamente capazes. Peso médio manobrável



↑ Um AC distinto que usa pernas com baixa defesa, mas alta carga útil. Seu armamento é medíocre, mas se destaca no combate aéreo coberto pela mobilidade.

Uma combinação de ataque de um avião (esquerda) e um avião pesado (abaixo) com alto poder de ataque é muito bom, e seria imprudente lidar com esses dois aviões ao mesmo tempo. Mesmo os Ravens mais habilidosos não podem ser derrotados sem quebrá-los um por um.



↑ Os canhões do quarteto equipados em ambos os ombros disparam 4 tiros de energia de uma só vez. Dispare uma bala de ghee. Fácil de se aproximar e atacar.

CONSORT AC Eles são despachados juntos em resposta a pedidos e os fazem realizar missões difíceis. Esses colegas confiáveis aparecem em "AC3" e alguns deles têm peculiaridades.



Rouge
<Caçador de Lábios>

Rip hunter que gosta de armas de energia desde a era MT. O fato de a cor da aeronave ser rosa também é comum. Falando em habilidade, já subi minha classificação para C. Mais tarde, quando o herói sair com ela, experimentará uma dolorosa traição.



Ô Sol
<Colehart>

Colehart, que pertencia à unidade geral de MT de Crest. Embora tenha muita experiência em combate, ele ainda é jovem como piloto AC, então seu nível é rank E.



Os únicos que podem ser despachados com alas são

Algumas missões ou arenas extras permitem isso. A propósito, você pode escolher não apenas ACs, mas também helicópteros de batalha e outros mecha como seus alas. Uma tag match 2v2 AC será realizada na Arena Extra. Entre os alas que podem acompanhar a missão, há pilotos que trocam de aeronave no meio do caminho. Riphunter e Colehart são reconhecidos por suas habilidades e se tornam Ravens, mudando de MT para AC. Os dois Ravens também estão inscritos na arena e podem jogar um contra o outro. Além disso, o ala da missão também precisa de uma recompensa, e a quantia em dinheiro para um bom parceiro é muito maior.

LINHA SILENCIOSA

BLINDADO

NÚCLEO 3



DADOS



Software Armored Core 3 Silent
Line PlayStation 2 Lançado em
4 de abril de 2002

3.150 ienes

(PlayStation 2 a melhor versão lançada em 6 de novembro de 2003)

HISTÓRIA.....

É o que está além da área inexplorada "Linha Silenciosa" a esperança para o futuro, ou é a ruína...

Vários séculos se passaram desde que a humanidade se mudou para a cidade subterrânea de Layered. A inteligência artificial que controlava a cidade subterrânea foi destruída por um único Raven, e a humanidade começou a retornar à superfície. No terreno, os projetos de desenvolvimento são defendidos por alianças empresariais e, aos poucos, a vida no terreno começa a ser construída. Alguns anos depois, uma enorme cratera é descoberta em uma área inexplorada. A existência de uma inteligência artificial que deveria ter sido destruída é sentida, e sua existência atua como uma misteriosa linha de defesa que impede o desenvolvimento da humanidade, a "Linha Silenciosa", impedindo até mesmo a força militar mais poderosa de entrar nela.

Por outro lado, embora apresente rápida recuperação, o desenvolvimento do terreno apresenta a aparência de um conflito de interesses. Mais uma vez, a humanidade estava em perigo de caos.

NOVO SISTEMA

perspectiva da cabine

Sensação de operação que muda muito

Um dos novos elementos adicionados desta vez é a visão do cockpit, que era um elemento secreto em "Armored Core 3". Esteja ciente de que dependendo de qual perna você escolher para sua fuselagem AC, será diferente. Se você usar um tipo de tanque, ele ficará em uma posição

muito baixa, portanto, se não aumentar um pouco, será difícil entender os arredores. のだ。

← Uma visão do cockpit que permite sentir a aproximação do inimigo mais perto. O impacto que isso tem em como você luta não é pequeno.



treinamento de IA

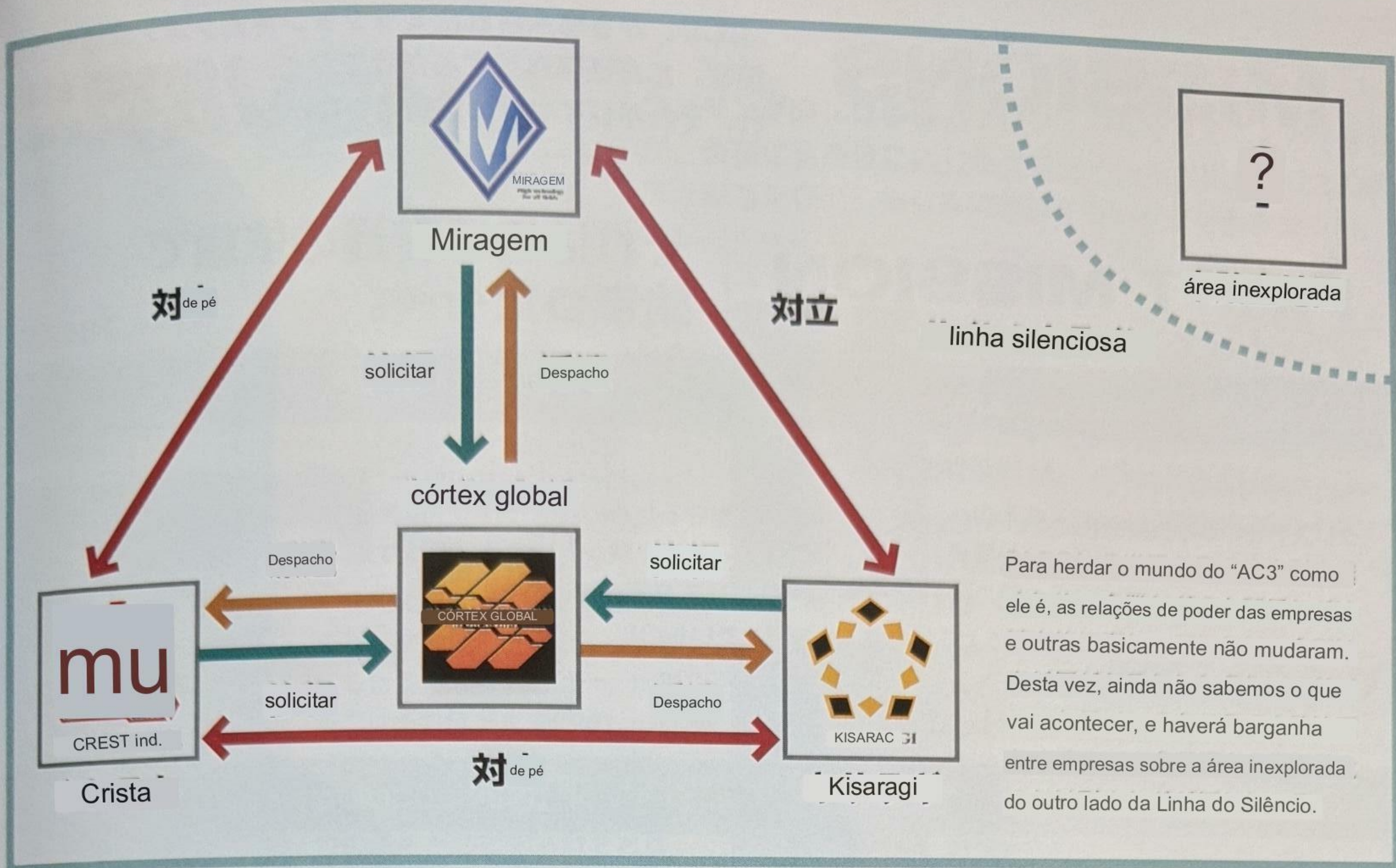
Crie um alter ego e desafie a arena de IA

"Sistema AI" adicionado a partir deste trabalho. Depois de registrar o AI na aeronave montada, você pode aprender seu próprio estilo de luta despachando-o para a arena. Os jogadores também podem crescer com os pontos de "pontos de experiência" ganhos na arena. A aeronave AI levantada pode ser usada para selecionar alas e no modo

Versus. A IA fica mais inteligente quanto mais luta contra ACs de alto escalão.

← Uma unidade AI pode ser registrada em um dado salvo. Como será o meu eu adulto?





CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

Miragem

MIRAGÊM

A maior empresa AC na cidade subterrânea. Cooperou com a União para derrubar os administradores que governavam a Cidade Subterrânea. Atualmente, tem a voz mais forte dentro da aliança corporativa que promove o desenvolvimento da terra. Também planeja expandir para Silent Line.

Crista

CREST ind.

Na cidade subterrânea, ele estava do lado do gerente. Parece que enquanto outras empresas avançam com seus avanços na superfície, elas planejam obter informações técnicas do velho mundo e usar esse poder para se tornar uma pessoa poderosa no mundo subterrâneo. Além disso, ele também se dedica a sabotar outras empresas.

Kisaragi

Kisaragi

A empresa é a menor das três grandes empresas. Evite gastar poder em disputas corporativas e use o Raven para combater a interferência de outras corporações. Ele está entusiasmado com a criação de novos negócios, como a construção de instalações de geração de energia e o desenvolvimento de armas biológicas.

CÓRTEX GLOBAL

Uma organização em rede que opera o sistema mercenário. Ele faz a mediação das solicitações das empresas aos corvos registrados, mas mantém a neutralidade sem endossar nenhum poder em particular. Na segunda metade da história, embarcamos em uma pesquisa de áreas inexploradas.



MISSÕES

O sistema de avaliação de missão introduzido em "AC3" não é apenas uma missão desta vez, mas o conteúdo da missão levará à avaliação de Raven.

PRIMEIRA MISSÃO

é apenas um pedido normal
Começou.....

Destruição de Intrusos -TACIT CLEANER-

Crest: HA FORTRESS NK-432 Um

engenheiro envolvido na construção das instalações militares de Crest recusou-se a viver isolado para proteger os segredos militares, causou uma rebelião e barricou-se dentro da base. Isso deve ser descartado. Este trabalho não começa com o exame Raven, mas desde o início você realizará missões como um Raven normal. Dito isto, não é um trabalho tão difícil, e até mesmo um Raven novato pode fazê-lo. Se você é um veterano, quer mostrar seu trabalho de uma forma que as pessoas pensem que você é bom.

Destruição de Armas por Satélite -INOCLATION-

:Mirage:: /// SATÉLITE ESPACIAL

Sua missão é parar à força o canhão do satélite que começou a ficar fora de controle. Tudo o que você precisa fazer é ir até a parte mais profunda do canhão e destruir o amplificador de energia, mas o AC inimigo está no seu caminho. 3832 0229 Você deve



↑ Equipado com peças furtivas que anulam o bloqueio AC inimigo que aparece na interferência.

completar esta em 5 minutos enquanto enfrenta um AC controlado por um humano aprimorado não.

Prevenção de colapso de instalações de energia -CHUVA BEM-VINDO-

Kisaragi:::CENTRAL DE ENERGIA.

A instalação de geração de energia que Kisaragi acabara de construir pegou fogo. Ativando Os sprinklers em cada sala devem ser ativados o ar-condicionado, abrindo o anteparo e manualmente após o computador de controle para evitar o colapso do sistema. Como o trabalho será em altas temperaturas, deveria ter sido uma missão bastante fácil se o AC tivesse um radiador que impedisse o descontrole térmico. No entanto, com o surgimento de um AC especial que esperava no final, a situação mudou completamente. O poder de fogo esmagador exclusivo da classe pesada o torna um oponente que não pode ser combatido de frente.



ÚLTIMA MISSÃO

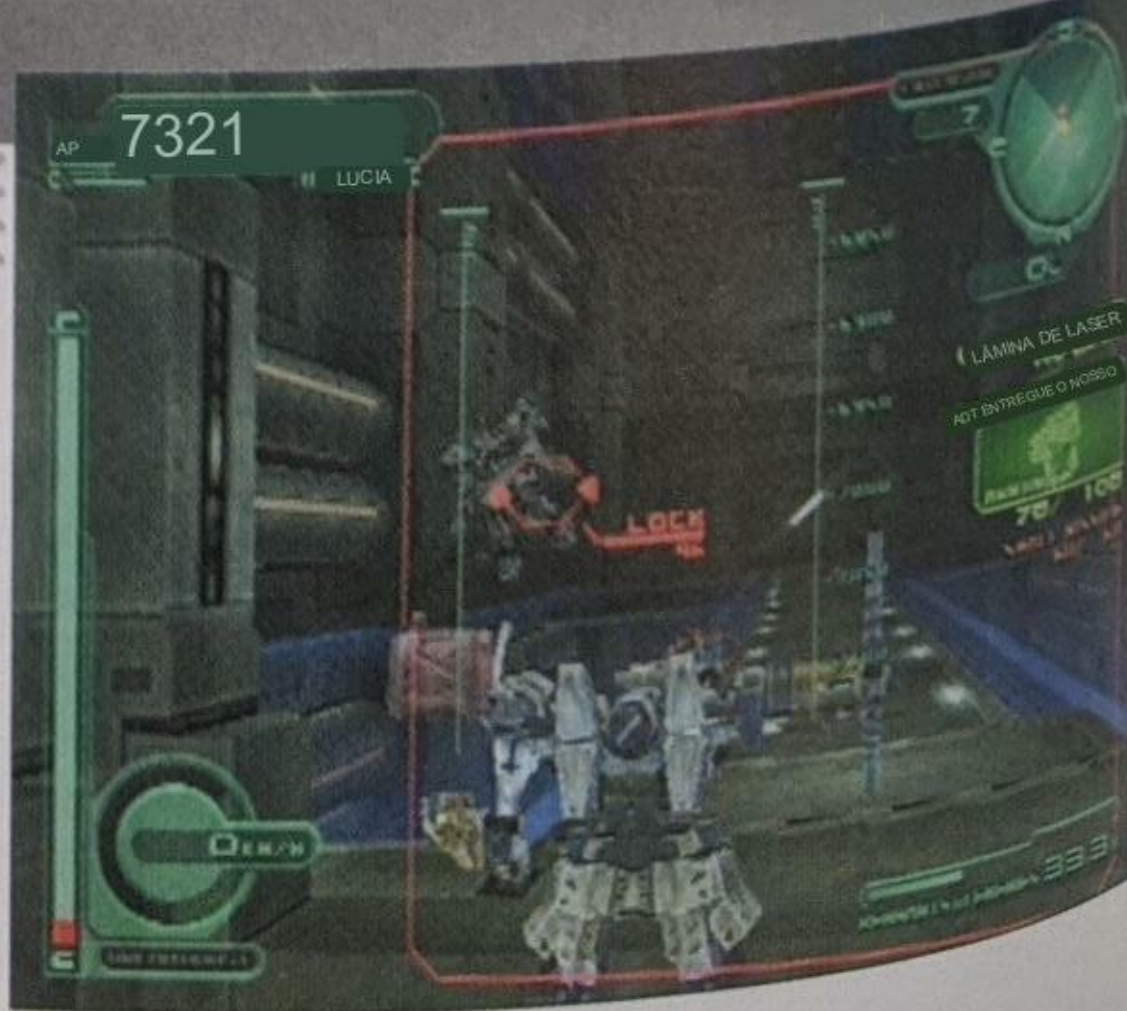
Evite a ativação de armas não tripuladas a qualquer custo.

Invasão de Área Inexplorada -SINAIS VITAIS-

Córtex Global // AEMAINS DE OUTRO LAYEAED

Uma rota para outro hub em camadas que existia em uma área inexplorada foi encontrada. Isso o levará à fonte do comando para a arma não tripulada. Devemos parar o comando e parar absolutamente a operação de armas não tripuladas. No entanto, um AC especial está no caminho. Além disso, três das criaturas mais poderosas de todos os tempos. Como defesa da última fortaleza, a resistência do adversário era desesperada, mas também tínhamos que romper.

→ Os dois ACs inimigos que aparecem na frente do alvo final são inimigos poderosos equipados com canhões de plasma.



Rivais brilham na arena

Você pode ver o perfil de cada aeronave na tabela de classificação, mas sua própria aeronave também possui um perfil de acordo com a classificação. Havia muitos Ravens que esperavam fazer check cada vez que ganhavam.

CORVOS

RANK A-1

Mugen

NOME
anel de moebius



Ele nunca aceita pedidos ou desafios sem sentido e sempre pensa apenas em melhorar a si mesmo. Por esse motivo, ele diz que nunca se importou com os outros Ravens. Nesta fase, a diferença de poder entre ele e outros Ravens é tão grande. Em termos de estilo de luta, ele é conhecido como um mestre dos cortes no ar, e dizem que não há outro Raven que possa superá-lo em combate corpo a corpo.



RANK
A-3

Silhueta

NAME
Fogshadow Embora

ele esteja classificado em 3º no ranking A, ele é um técnico incomparável quando se trata de batalhas de alta velocidade. Um Raven como este seria um aliado reconfortante em uma missão para destruir armas de satélite.



CLASSIFICAÇÃO
D-6

armadilha dinâmica

NAME
Calamity Maker Um piloto

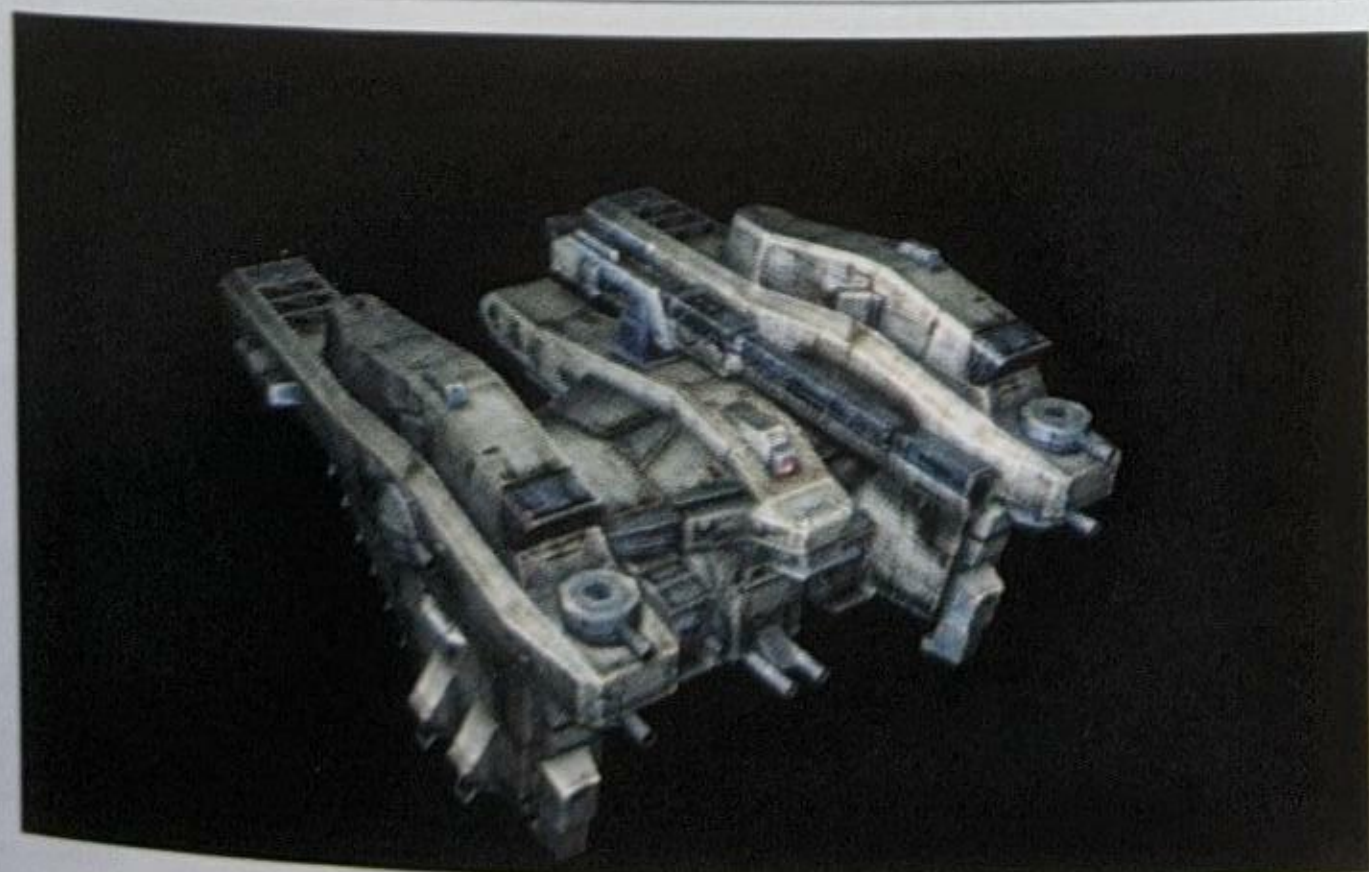
de um AC do tipo tanque que enfatiza o poder de fogo. Calamity Maker é na verdade uma mulher. Suas táticas são incomuns para quem lida com esse tipo de AC, e ele é especialista em ataques surpresa, e diz gostar de ver seus oponentes se apaixonarem por suas estratégias.

INIMIGOS

Vários tipos de mechs hostis

Armas inimigas como MTs, aviões, helicópteros, tanques e baterias de armas ficam no caminho de Raven enquanto ele cumpre sua missão. Na série, também aparecerão armas vivas que são familiares desde o primeiro trabalho.

Gigante Voador MT



MG-A0xx/131α

Ainda sem nome, pois o Mirage perdeu o controle durante o desenvolvimento e saiu do controle. "MG-A0xx/131α" é um codinome em desenvolvimento. Aparece ao limpar rapidamente o MT voador inimigo durante a nova missão de teste de operação de função. Neste momento, se você puder pular, poderá derrotá-lo facilmente com um ataque de seu ponto cego.

▼ "E mecanismo de disparo de foguete de obstáculo

Um mecanismo

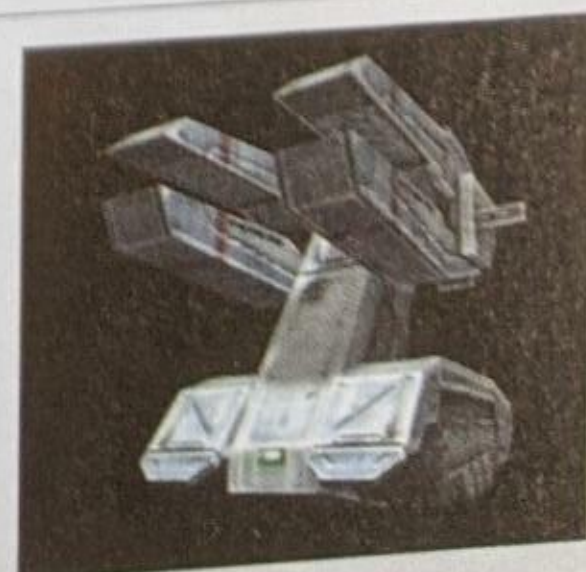
de guarda implantado para eliminar intrusos no canhão do satélite I-CO11-AS. Dispara "foguetes bloqueadores de gerador" que reduzem a saída do gerador.



MT modificado

I-CO12-AS

Assim como o I-CO11-AS, é um mecanismo de guarda para eliminar intrusos ao canhão do satélite, e geralmente assume uma forma defensiva dobrada. Levante a parte superior do corpo ao atacar.



LISTA DE PEÇAS

Em "AC3", destacam-se novas peças que foram subdivididas em partes existentes, como núcleos do tipo Exceed Orbit, lâminas para o braço direito e armas para o braço esquerdo.

Significado de cada parâmetro e ícone parâmetro

Parâmetros comuns para todas as peças

Peso: O peso da peça.

Consumo EN: Consumo de energia da peça.

Parâmetros comuns para peças externas

AP: A durabilidade da peça.

Bullet Defense: Defesa contra armas baseadas em balas. PT

Defesa: Defesa contra armas de energia. Desempenho de resfriamento: A

capacidade de diminuir a temperatura da aeronave que aumentou devido ao impacto.

Parâmetros comuns das partes da arma Poder

de ataque: Poder de ataque por bala Capacidade de

munição: O número de vezes que a arma pode ser usada.

Alcance: A distância que as balas da arma podem atingir.

Intervalo de disparo: A quantidade de tempo que leva depois de disparar uma bala antes de disparar a próxima

bala. Heat On Hit: Quanto calor uma bala dá a um inimigo que atinge.

Custo da Munição: Preço por bala. Não existe em armas de energia.

Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao

mesmo tempo. Consumo de fogo EN: Quantidade de energia consumida ao disparar armas de energia.

Auto-recuo ao disparar: Recuo que sua nave recebe ao disparar uma arma do tipo canhão.

Parâmetros específicos da parte da cabeça

Tempo para se recuperar de um erro do sistema de controle do sistema.

parâmetros específicos do núcleo

Capacidade do braço: A soma do peso das partes do braço e das armas que podem ser equipadas. Desempenho

de Intercepção: Probabilidade de interceptar mísseis inimigos.

Alcance de Intercepção: O alcance em que os mísseis inimigos podem ser interceptados.

Saída OB: Saída de OB.

Consumo durante OB EN: Energia consumida quando o OB é ativado.

Calor no OB: A quantidade de calor que aumenta quando o OB é acionado.

Número de ED Número de EO equipado.

EO Attack Power: o poder de

ataque do EO. Intervalo de disparo: Tempo entre disparos EO.

ED Heat on Hit: Quanto calor EO dá aos inimigos que atinge. Contagem de munição EO O número de munição recuperado após um certo período de tempo ao armazenar EO baseado em energia.

Tempo de carregamento de munição desde o armazenamento de EO até o reabastecimento de munição. Alcance EO: A distância que uma bala EO pode alcançar.

Calor de ativação de EO: a quantidade de calor gerada quando o EO é ativado.

EO Firing Heat: Calor gerado quando o EO é queimado.

Slots de opções: número total de slots de opções que podem ser equipados. Parâmetros específicos da peça do braço

PT Suprimento Quantidade de energia fornecida à lâmina.

Controle de recuo: capacidade de reduzir o recuo ao disparar uma arma.

Habilidade de Rastreamento: Capacidade de rastrear inimigos ao usar a lâmina.

Parâmetro específico da peça da perna

Leg Capacity: Peso total das peças que podem ser equipadas.

Performance de Movimento: Quão rápido você pode se mover sem reforços.

Estabilidade na aterrissagem Estabilidade ao impacto na aterrissagem.

Estabilidade ao ser atingido: Estabilidade ao impacto ao ser atingido.

Rotation Speed A velocidade na qual a aeronave irá girar.

Desempenho de frenagem: curta distância do movimento de impulso, etc., até parar.

Standby Consumo PT Consumo de energia em estado estacionário.

Parâmetros específicos do booster

Boost Output: Saída do Booster. Quanto mais alto você estiver, mais rápido você pode se

mover. Consumo ao impulsionar Quantidade de energia consumida ao usar o EN Booster. Eficiência

de uso: a relação entre a saída do booster e o consumo de EN durante o boost.

Parâmetros específicos do FCS

Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo.

Lock Time: Quanto tempo leva para o míssil travar.

Alcance de bloqueio: Pode ser bloqueado. Precisão Distância máxima.

de ataque de desvio Precisão ao atirar enquanto prevê o movimento do inimigo.

Parâmetros específicos do gerador

Saída EN: A quantidade de energia que o gerador produz ao longo do tempo.

Capacidade do Capacitor: A quantidade máxima de energia que pode ser armazenada no gerador. Capacidade de

emergência: O comprimento da zona vermelha no medidor de energia. Valor calorífico: Quantidade

de calor gerada em um determinado período de tempo.

Parâmetros específicos do radiador

Capacidade normal de resfriamento: a quantidade de calor que pode ser reduzida em um determinado período de tempo.

Capacidade de resfriamento de emergência: A quantidade de calor que pode ser reduzida em um determinado período de tempo durante a fuga térmica.

Parâmetros Únicos Internos Valor de

Redução de Saída do Gerador: A quantidade pela qual a saída de EN do inimigo é reduzida

ao acertar. Duração do Efeito: Duração da imobilidade ao acertar. Tempo de

colocação A quantidade de tempo que uma mina, etc. permanece no local após ser lançada.

Parâmetros específicos da extensão



Como resultado, não é apenas necessário selecionar núcleos e armas de alto desempenho, mas agora são necessárias peças mais conscientes do propósito e conceito da aeronave.

Boost Available Interval: Intervalo no qual o boost auxiliar pode ser usado

Disparos Simultâneos: O número de lançamentos simultâneos de mísseis.

Reload Time: Tempo desde a ativação da extensão até a próxima ativação.

Desempenho de resfriamento forçado: a quantidade de calor que é reduzida quando ativada.

Active Time A quantidade de tempo que o efeito dura quando o stealth é ativado.

Quantidade de calor gerado quando usado

Parâmetros específicos do radar

Distância do radar Distância efetiva do radar.

Intervalo de varredura: Com que frequência a exibição no radar é atualizada.

Parâmetros específicos da lâmina

Alcance da Lâmina: Até onde a lâmina pode alcançar.

Valor de calor ao atacar A quantidade de calor que aumenta ao atacar.

Parâmetros específicos do escudo

Desempenho de isolamento: O efeito de suprimir a quantidade de calor que aumenta devido ao impacto. Supressão de recuo: Efeito que reduz o impacto recebido ao ser atingido.

Alcance Efetivo: O ângulo no qual o efeito protetor do escudo é efetivo.

Valor de calor: A quantidade de calor adicionada quando o escudo é ativado. Outros

parâmetros exclusivos Taxa de crescimento

da capacidade de munição: Taxa na qual a capacidade de munição de outras armas aumenta. Presente apenas em revistas.

Parâmetros opcionais específicos da peça

Slots necessários: O número de slots de opções principais necessários para equipar.

ícone

[tipo COM/estilo antigo Fornece apenas as informações mínimas

COM MIB : necessárias Tipo/padrão COM Fomece informações sobre os arredores

COM HIGH : Tipo COM, alto desempenho Fornece informações detalhadas sobre os arredores :COM

MACHO Sexo Masculino

FÊMEA :COM Gênero Feminino

MAP HOME : Sem função de mapa Somente seus arredores podem ser exibidos

MAPA MAP : Função de exibição de nome de área e local Exibe os lugares pelos quais você passou e as posições dos alvos

ECM : Cancelador de ECM Não afetado por bloqueadores de bloqueio

BIO : Sensor de reação biológica Pode bloquear armas biológicas

FC BAIXO : Sistema de controle de incêndio/estilo antigo

FC MIB : Sistema de controle de incêndio * alto

FC ALTO : Sistema de controle de incêndio desempenho padido

RADAR : Radar montado na cabeça

Stancapc : Tipo de exibição do radar Padrão

CIRCULO : Tipo de exibição do radar Redondo

OCTOGONO : Tipo de exibição do radar, octógono

MISSIL : Função de exibição de mísseis Exibir mísseis inimigos no radar

R-BIO : Função de exibição ao vivo Mostrar armas vivas

STEALTH : Sensor furtivo no radar Mostrar inimigos usando furtividade no radar

N-CONTE : Contador de ruído Imune a interferência de radar

RADER ZOOM : Função de zoom do radar Expande o alcance de exibição do radar de acordo com a distância até o inimigo

OB : Tipo de núcleo/OB

EO : Tipo de núcleo EO

PULAR : função de salto

LOCK MIB : Tipo de bloqueio Bloqueio de foco único em um inimigo Tipo

LOCK MIB : de bloqueio múltiplo Bloqueio em vários inimigos em ordem

BIGHT ST : Tipo de local Padrão

BIGHT ST : Tipo de local/especial

VISAO : Tipo de site de longo alcance

VISAO : Tipo de mira/ângulo amplo

BIGHT LW : Tipo de local/retrato

BIGHT LW : Tipo de local/horizontal

NO LOCK : Sem bloqueio

SOM : Munição real

ENERGIA : armas de energia

RECOIL : Recoil on Hit Faz o inimigo recuar quando a bala acerta

CABEÇA

D

Os radares embutidos nas partes principais geralmente têm desempenho inferior aos radares equipados. No entanto, alguns deles têm funções adicionais, como exibição de corpo vivo, por isso quero usá-los de maneira eficaz.

CATEGORIA
ATE

15000 C Desempenho de refrigeração C

Peso S

EN Defesa E

Defesa de bala C

Consumo EN A

APD

AC3 ACSSL

COM FEMALE MAP

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

distância do radar intervalo do radar

Partes principais do equipamento inicial. É o mais leve e não apresenta falhas fatais, mas a única função adicional é um sensor de biorreação.

CATEGORIA
MHD-MM/003 43500C

Desempenho de refrigeração E

Peso S.

PT Defesa S

Defesa de bala C

Consumo EN E

APA

MSR MASCULINO MAR

RADAR M

BIO PADRÃO

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar D Intervalo do radar C Cabeça

de alto desempenho com excelente leveza e proteção EN. Não há função de mapa e a desvantagem é que é inferior em desempenho de radar e consumo de EN.

CATEGORIA
ACHD-04-YIV

28000C Desempenho de refrigeração S

Peso S

PT Defesa D

Defesa de bala A

Consumo EN S

APB

MAPA ACOM FEMININO

MAPA RADAR PADRÃO

MISSILE R-BIO STEALTH N

Radar Distance

Radar Interval

Excelente peso leve e consumo de EN, e alto nível de defesa. Se usado em conjunto com o radar de ombro, torna-se uma peça sem defeitos.

CATEGORIA
MHD-RE/005

22500C Desempenho de refrigeração A

Peso A.

PT Defesa C

Bala Defesa A

Consumo EN S

AP S

FC COM MAPA MASCULINO

RADAR A&P OU PADRÃO

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR FUNDADOR

Distância do radar Intervalo do radar

Tipo de combate corpo a corpo com alto desempenho básico. Com excelente AP e EN de consumo, é fácil de usar com radar de ombro, mas é um pouco pesado.

CATEGORIA
MHD-RE/008

59000C Desempenho de refrigeração D

Peso A.

EN Defesa E

Defesa de bala B

Consumo EN B

AP A

AC3 ACISL

COM BAIXO FÊMEA

MAPA DE RADAR

BIO PADRÃO

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR CONTADOR

Distância do radar E Intervalo do radar D

Irmãs que fortaleceram e consertaram MHD-RE/005 máquina. Desempenho básico reduzido, mas peso leve Realização de conversão e instalação de radares.

CATEGORIA
ACHD-06-OVE 67200C

Desempenho de refrigeração S

Peso S.

EN Defesa E

Defesa de bala D

Consumo PT A

AP C

MAPA HIGH COM MASCULINO

RADAR ECM BIO PADRÃO

MISSILE R-BIO STEALTH N

distância do radar intervalo do radar

Proteção térmica com melhor desempenho de resfriamento. Outro desempenho é de baixo nível, mas alta temperatura Torna-se uma parte confiável sob o ambiente.

CATEGORIA
CHD-02-TIET

29500C Desempenho de refrigeração E

Peso S.

PT Defesa D

Defesa de bala D

Consumo EN S

APD

MAPA MCOM FEMININO

RADAR LECMO MISSEIS

PADRÃO BIOSTEALTH N

CONTADOR

Distância do radar D Intervalo do radar A

Versão modificada de CHD-01-ATE. máquina de mapa Equipado com recursos e radar, o desempenho da defesa é Tolerância. É barato e fácil de usar.

CATEGORIA
MHD-MM/004

64100C Desempenho de refrigeração E

Peso B.

EN Defesa E Custo EN A

Defesa de bala D

Consumo EN A

AP S

FC BAIXO COM

MAPA MASCULINO

BIO RADAR ARP SENSOR PADRÃO

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR PONTEIRO

Distância do radar

Intervalo do radar

Sensor de reação biológica e excelente radar Um AP alto é atraente. Como não possui função de mapa, não é adequado para exploração.

CATEGORIA
SKYEYE

41000C Desempenho de refrigeração D

Peso S.

PT Defesa D

Defesa de bala B

consumo FIM

APB

FC COM MAPA FEMININO

ALTO ALTO

MAPA DE RADAR

BIO PADRÃO

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR CONTADOR

Distância do radar E Intervalo do radar C

Crista que combina leveza e defesa obra-prima da empresa. Desempenho e Consumo do Radar PT Fora isso, possui alto desempenho estável.

CATEGORIA
MHD-SS/CRUST

33800C Desempenho de refrigeração C

Peso D

EN Defesa B

Defesa de Bala S

Consumo EN E

AP S

COM BAIXO MASCULINO

MAPA NENHUM

AC3 AC3SL RADAR ECM

BIO CANCELADOR SENSOR PADRÃO

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR CONTADOR

Radar Range Radar Interval Tipo de

armadura pesada com a maior defesa. Contanto que o peso e o consumo EN possam ser eliminados, ele demonstrará alta confiabilidade para uso em combate.

CATEGORIA
MHD-MX/RAQUIS

Desempenho de refrigeração 54000C

Peso C.

PT Defesa B

Defesa de bala C

Consumo EN S

AP S

FC ALTO COM FEMININO ARP

MAPA NENHUM

RADAR MAPA A&P SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR CONTADOR

Distância do radar C Intervalo do radar B

A obra-prima do Mirage com desempenho estável. As funções adicionais também são substanciais e não há desvantagens além do peso.

CATEGORIA
ACHD-07-VEN

53200C Desempenho de refrigeração D

Peso S.

PT Defesa B

Bullet Defense E

consumo FIM

APes

FC ALTO COM

MAPA MASCULINO

RADAR ECM BIO NORMA ISOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR CONTADOR

Distância do radar S Espaçamento do radar S

Tipo de pesquisa com excelente desempenho de radar e todas as funções adicionais. Tem baixa defesa, mas aguenta qualquer situação.

CATEGORIA
MHD-MM/007 93000C

Desempenho de resfriamento D

peso B

PT Defesa S

Defesa de bala D

Consumo EN E

APC

FC MEIO MEIO COM FEMININO ARP

MAPA NENHUM

RADAR PADRÃO BIO ECM

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR CONTADOR

Distância do radar S Espaçamento do radar S

Tipo de pesquisa com excelente radar e todas as funções adicionais. EN poder de defesa é o valor mais alto, e outro desempenho é necessário e suficiente.

CATEGORIA
MHD-MX/BEE

59000C Desempenho de refrigeração E

peso E

PT Defesa A

Bullet Defense S

consumo ENS

AP A

FC COM MASCULINO

MAPA ALTO

RADAR MAPA SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSORES

Distância do radar C Espaçamento do radar A Viga

para serviço pesado buscando alto desempenho diferença Excluindo o peso e o desempenho de resfriamento, ele possui um equilíbrio de desempenho impressionante.

CATEGORIA
mu CHD-MISTEYE

82000C Desempenho de refrigeração C

Peso A

PT Defesa C

dia a prova de balas

Consumo PT A

APD

FC HIGHCOM COM FEMININO

MAPA NENHUM

BIO PADRÃO DO MAPA DE RADAR

MISSILE R-BIO STEALTH N

SENSOR SENSOR CONTADOR

Distância do radar D Intervalo do radar A

Versão modificada do CHD-SKYEYE. Peso Embora a função de mapa tenha sido perdida devido ao aumento, o equilíbrio de desempenho é bom e a usabilidade é aprimorada.

CATEGORIA
ACHD-09-OXI_L

65000C

Desempenho de resfriamento

Peso S.

B Proteção EN D

Consumo EN E

AP B

FC COM

MAPA ALTO MASCULINO

MAPA RADAR

SENSOR A&P

MISSILE R-BIO STEALTH N

Alcance do radar A

Espaçamento do radar E

Tipo multifuncional com excelente leveza, relação ao peso e tem alto poder de defesa, consumo de EN e habilidade Não há nenhuma desvantagem perceptível além do espaçamento do canal.



ESSENCIAL

D

CATEGORIA
T.
A CCM-00-STO

Desempenho de refrigeração 61000C D

peso B

PT Defesa C

Consumo EN B

Real Defesa B

AP B

OB

AC3 ACUS

Carga máxima no braço B Temperatura de resistência ao calor

Talento número C Saída OB

Consumo ENE em OB Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Uma distância de recepção

Número de OEs

poder de ataque EO

intervalo de tiro

Valor de calor no EO hit

capacidade EO

装填弾数

tempo de carregamento

Faixa EO

Geração de calor quando o EO é ativado

Valor de calor na queima de EO

Modelo padrão da Crest. mais barato primeiro

Embora seja um equipamento de época, AP e taxa de interceptação de mísseis

Longa alta <, bola de credibilidade necessária e suficiente.

CATEGORIA
T.
MCM-MX/002

80000C Desempenho de refrigeração D

Peso A

PT Defesa A

Consumo EN B

defesa real D

AP A

EO ENERGIA

AC3 ACIS

Carga máxima no braço D Temperatura de resistência ao calor

Saída Taino Kouhou A OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Distância de recebimento

Número de OEs

poder de ataque de SEO

intervalo de tiro

Um valor de calor em EO atingiu E

capacidade EO

D capacidade de carga

Tempo de carregamento A Faixa EO S

Valor térmico quando EO é ativado A Valor térmico quando EO é ativado S

Alto desempenho de ataque, engenharia JL EO

Equipado com Outro desempenho também é de alto padrão.

Observe o consumo ENIZ ao iniciar o EO.

CATEGORIA
T.
A CCL-01-NER

88000C Desempenho de refrigeração D

Peso A

PT Defesa E Liquor

Consumo EN B

defesa real E

AP A

EO ENERGIA

AC3 ACIS

Carga máxima no braço E Temperatura de resistência ao calor

"saída BOB

Consumo de ENE durante OB Resistência ao calor durante OB

Desempenho de aceitação

Distância de recebimento

Número de OEs

poder de ataque

intervalo de tiro

Um valor de calor em EO atingiu E

capacidade EO

D capacidade de carga

Tempo de carregamento A Faixa EO S

Valor térmico quando EO é ativado A Valor térmico quando EO é ativado S

Maior potência de saída com OB

Tipo aberto, Força defensiva baixa confiança, causa

E eu quero ter uma função de interceptação de mísseis.

CATEGORIA
T.
MCL-SS/ORCA

Desempenho de refrigeração 114000C

Peso S.

PT Defesa D

Consumo EN B

Real Defesa E

AP D

EO ENERGIA

ACS ACS

Capacidade máxima de carga do braço E Temperatura de resistência ao calor

talento

S saída OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Distância de recebimento

Número de OEs

EO poder de ataque

intervalo de tiro

EO calor no hit E

capacidade EO

B capacidade de carga E

Tempo de carregamento intervalo de SEO E

Valor calórico quando o EO é ativado Valor calórico quando o SEO é ativado

O núcleo mais leve equipado com EO,

A maioria O poder de fogo rápido do EO é incrível

°C, gerenciamento da fábrica onze tenha cuidado.

CATEGORIA
T.
CCH-OV-IKS

139000C desempenho de refrigeração A

peso E

PT proteção

Consumo ENA

defesa real

AP S

AC3 ACSS

Carga máxima no braço S Temperatura de resistência ao calor

talento decimal D

S saída OB

Consumo ENC em OB

Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Distância de recebimento

Número de OEs

poder de ataque EO

intervalo de tiro

Valor de calor no EO hit

capacidade EO

Faixa EO

tempo de carregamento

Valor de calor na queima de EO

Maior Defesa AP Armadura Pesada OB

essencial. Não há preocupações com a defesa, mas

Um pescoço de peso tremendo.

CATEGORIA
T.
MCH-MX/GRP

Desempenho de refrigeração 72000C D

peso E

PT Defesa B

consumo ENS

defesa real

AP S

EO ENERGIA

AC3 ACSS

Carga máxima no braço A Temperatura de resistência ao calor

Número de pessoas Saída E OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Distância de recebimento

Número de OEs

poder de ataque S EO

intervalo de tiro

E EO calor na batida E

capacidade EO

E capacidade de carga

Gama E EO

Valor calórico A quando EO é ativado Valor calórico B quando EO é ativado

Bala de energia com poder de ataque extremamente alto

Equipado com OE. Excelente desempenho defensivo,

Se for um CA pesado, o valor da utilidade é alto.

CATEGORIA
T.
MCL-SS/RAY

94000C desempenho de refrigeração C

Peso E

PT Defesa B

consumo ENS

defesa real

AP S

EO ENERGIA

AC3 ACSS

Capacidade máxima de carga do braço E Temperatura de resistência ao calor

オプションスロット A OB出力

Consumo em OB EN Quantidade de calor total em BOB

Desempenho de aceitação

Distância de recebimento

Número de OEs

EO energia nuclear

intervalo de tiro

EO calor na batida E

capacidade EO

EO capacidade de carga

tempo de carregamento

EO gama E EO

Carga de Trabalho Especializada de Desempenho OB 27

É possível mover-se entre alta velocidade

A teoria de análise é baixa porque a habilidade é baixa

CATEGORIA
T.
MCM-MI/008

115000C desempenho de refrigeração E

Peso A

PT Defesa A

consumo FIM

Real Defesa C

AP A

EO ENERGIA

AC3 ACSS

Capacidade máxima de carga do braço D Temperatura resistente ao calor

オプションス Gagueira número S

S saída OB

Consumo de ENS durante OB

Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Distância de recebimento

Número de OEs

poder de ataque EO

intervalo de tiro

Valor de calor no EO hit

capacidade EO

装填弾数

tempo de carregamento

Faixa EO

Geração de calor quando o EO é ativado

Valor de calor na queima de EO

CATEGORIA
T.
ACCH-04-EOC

Desempenho de refrigeração 84000C D

peso E

PT proteção

Consumo ENA

Real Defesa A

AP S

EO SÓLIDO

AC3 ACSS

Carga máxima no braço A Temperatura resistente ao calor

Número de slots opcionais Saída E OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Distância de recepção

Número de OEs

D EOAttack Power

intervalo de tiro

D Valor de calor no EO hit B

capacidade EO

装填弾数

tempo de carregamento

Faixa EO

Valor calórico E quando EO é ativado

Valor térmico de queima de EO S

CATEGORIA
T.
CCL-02-E1

102000C desempenho de refrigeração S

Peso A

EN Defesa E

ENE consumido

Real Defesa E

AP E

EO SÓLIDO

AC3 ACSS

Capacidade máxima de carga do braço E Temperatura de resistência ao calor

Número de talentos A saída OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Distância de recepção

Número de OEs

E EO poder de ataque

intervalo de tiro

EO calor no hit E

capacidade EO

Número de carregamento S

Faixa EO

tempo de carregamento

Geração de calor quando o EO é ativado A

Geração de calor na queima de EO C

CATEGORIA
T.
CCM-OV-AXE

Cabelo com desempenho de refrigeração 78000C

Peso A

PT Defesa E

ENE consumido

Real Defesa E

AP E

EO SÓLIDO

AC3 ACSS

Carga máxima no braço C Temperatura de resistência ao calor

オプションスロット A OB出力

Saída EOB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de aceitação

Distância de recepção

Número de OEs

D EO poder calorífico S

intervalo de tiro

EO calor no hit E

capacidade EO

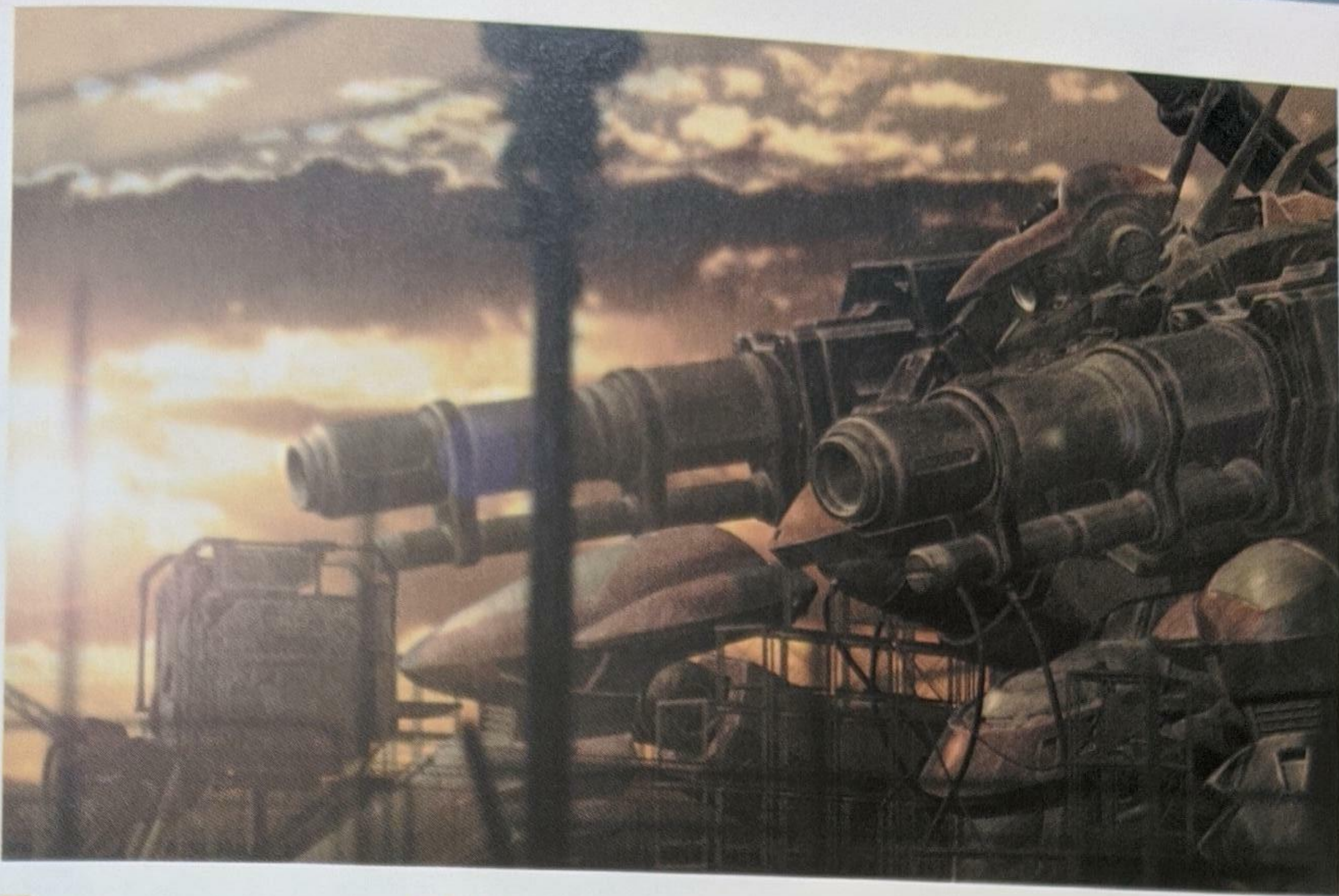
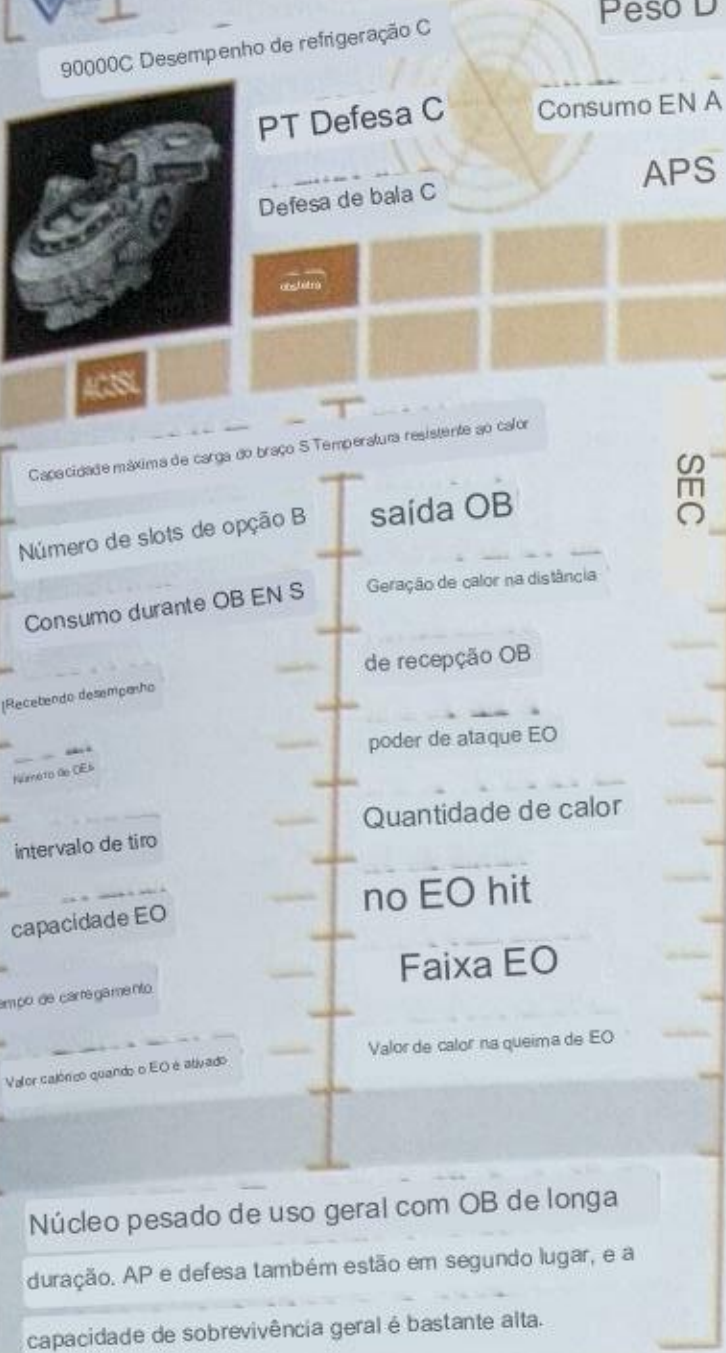
Faixa EO

tempo de carregamento

EORDRE DEORHERNE

CATEGORIA

MCH-MX/GROA



BRAÇOS

Quanto aos braços, uma vez decididas as pernas e o core, encontrará aquele que mais lhe convém naturalmente, pelo que não hesitará muito na escolha. No entanto, se você usa muito as lâminas, ignore o fornecimento de EN e o desempenho do rastreamento. Não pode.

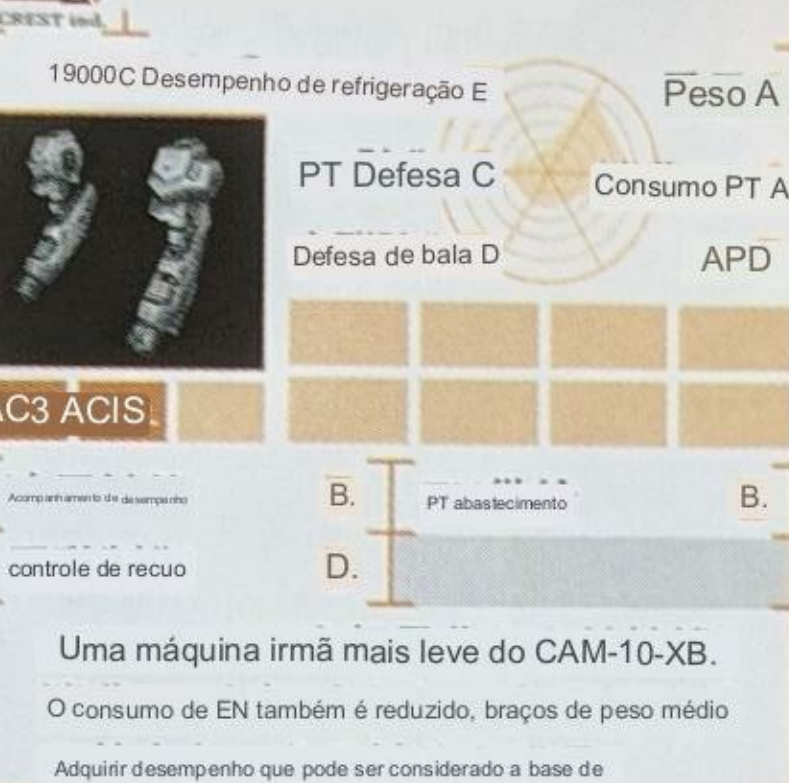
CATEGORIA

A CAM-10-XB



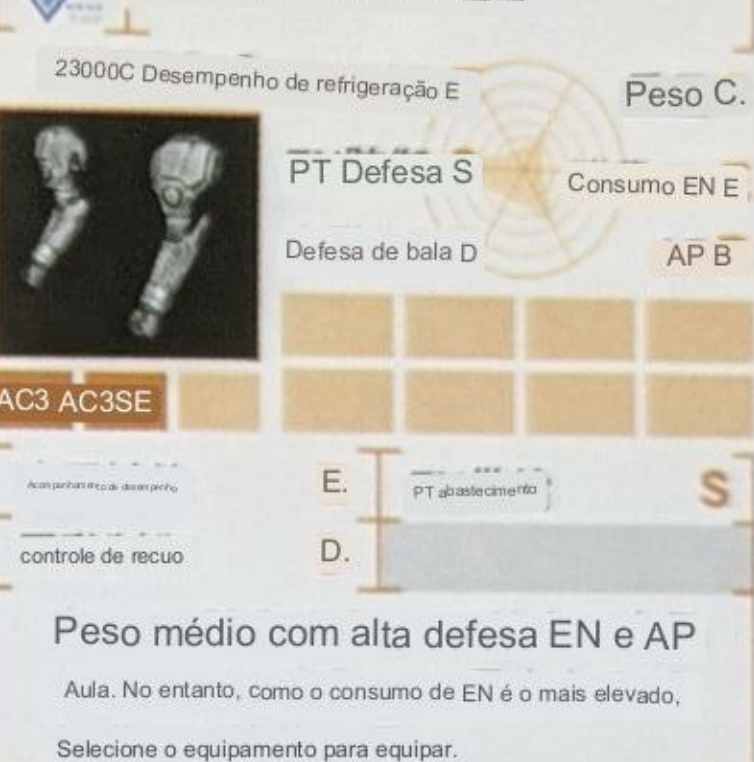
CATEGORIA

SOL



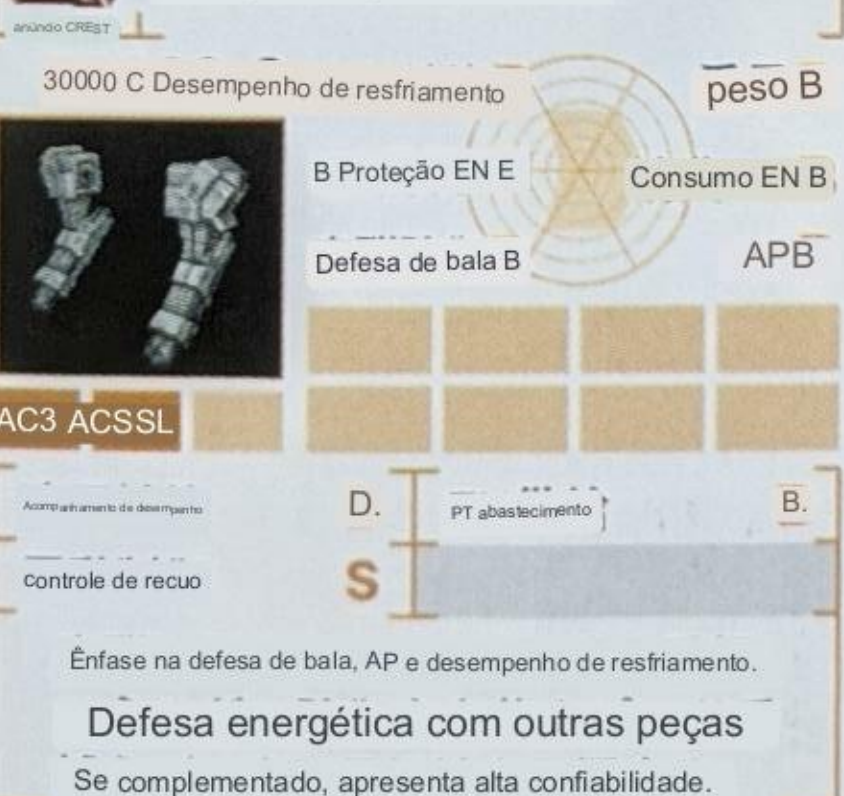
CATEGORIA

MAM-MX/REE



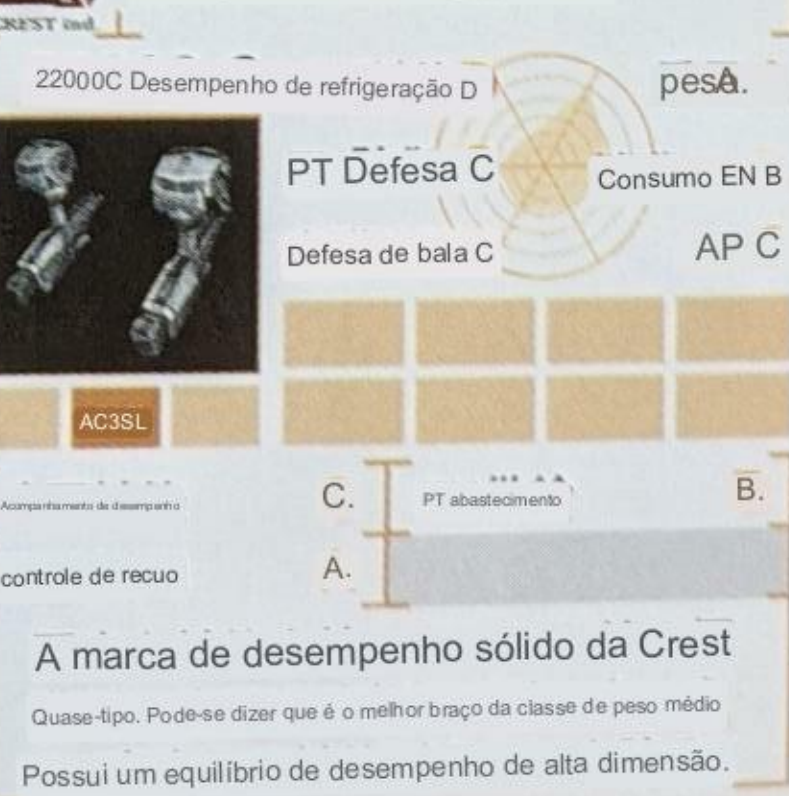
CATEGORIA

CAM-01-MHL



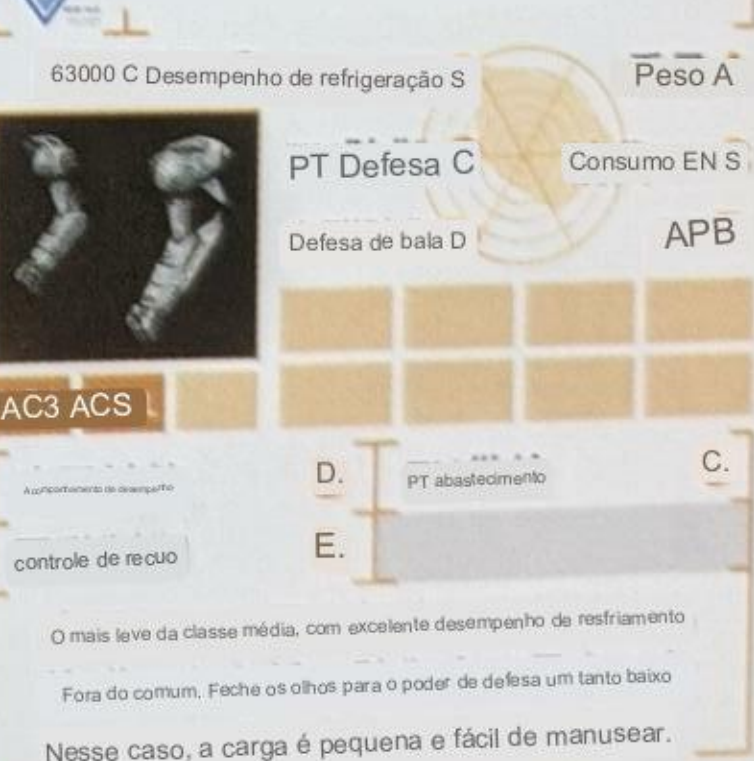
CATEGORIA

CAM-14-DUSK



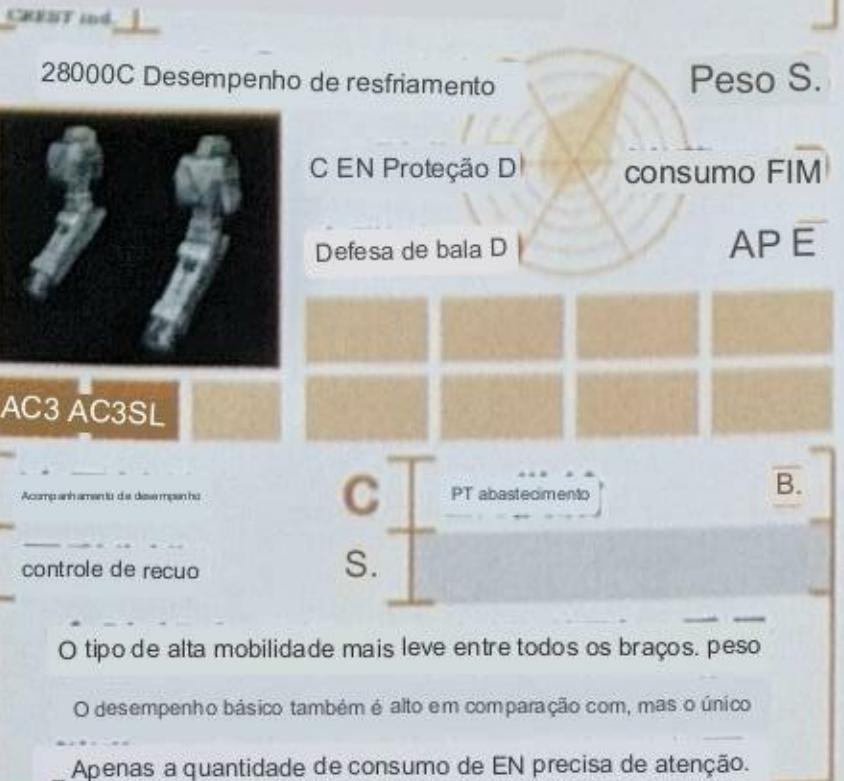
CATEGORIA

MAM-MX/MDD



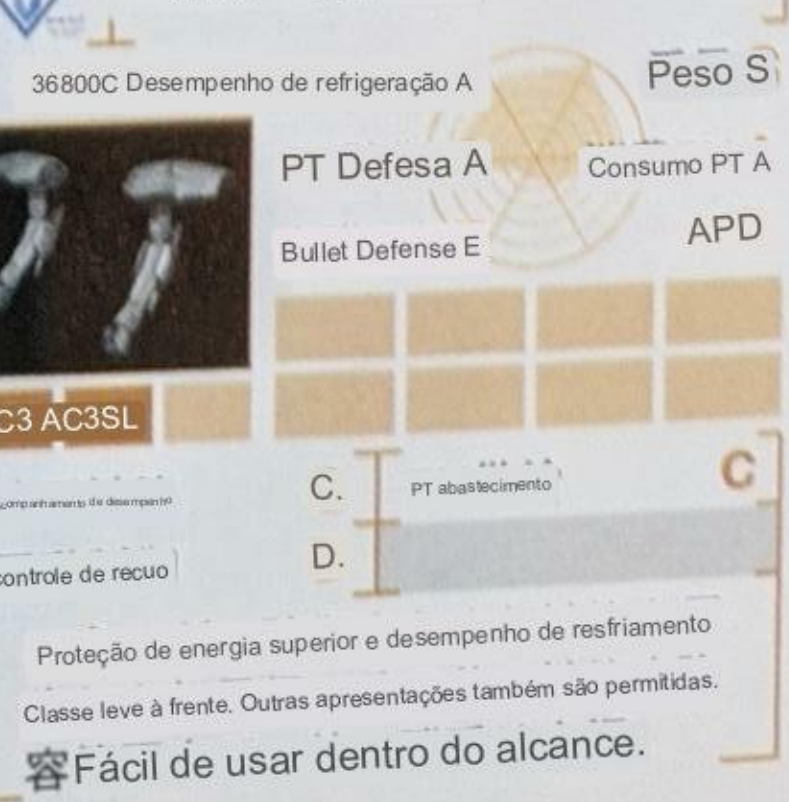
CATEGORIA

CAL-44-EAS



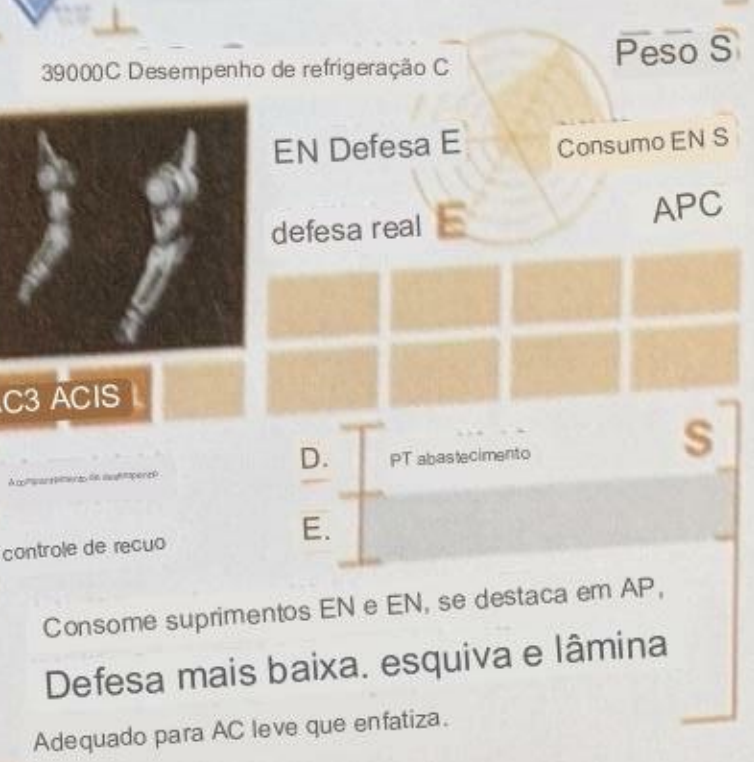
CATEGORIA

MAL-GALE

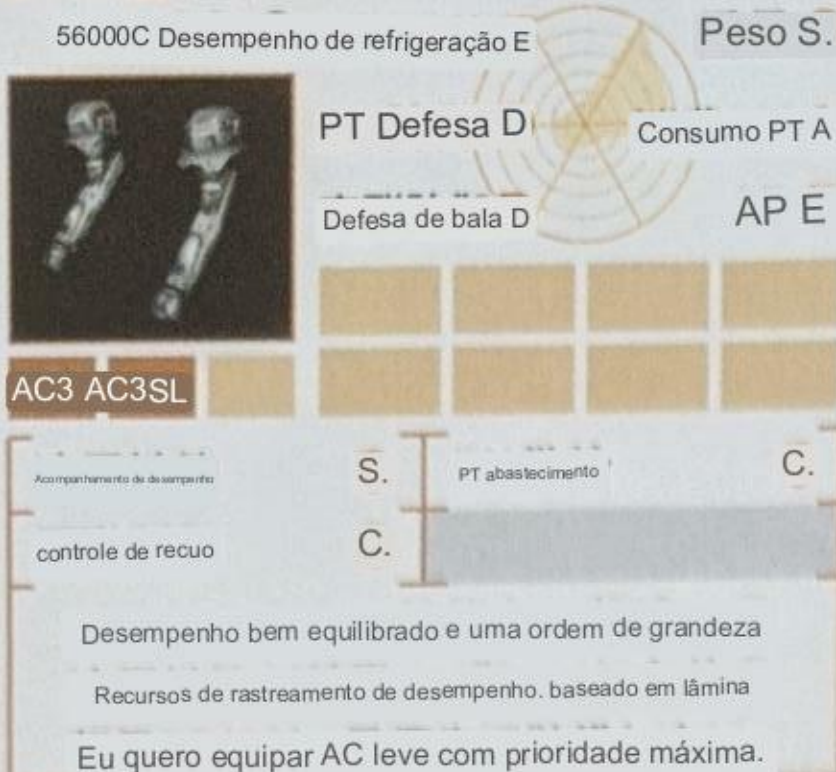


CATEGORIA

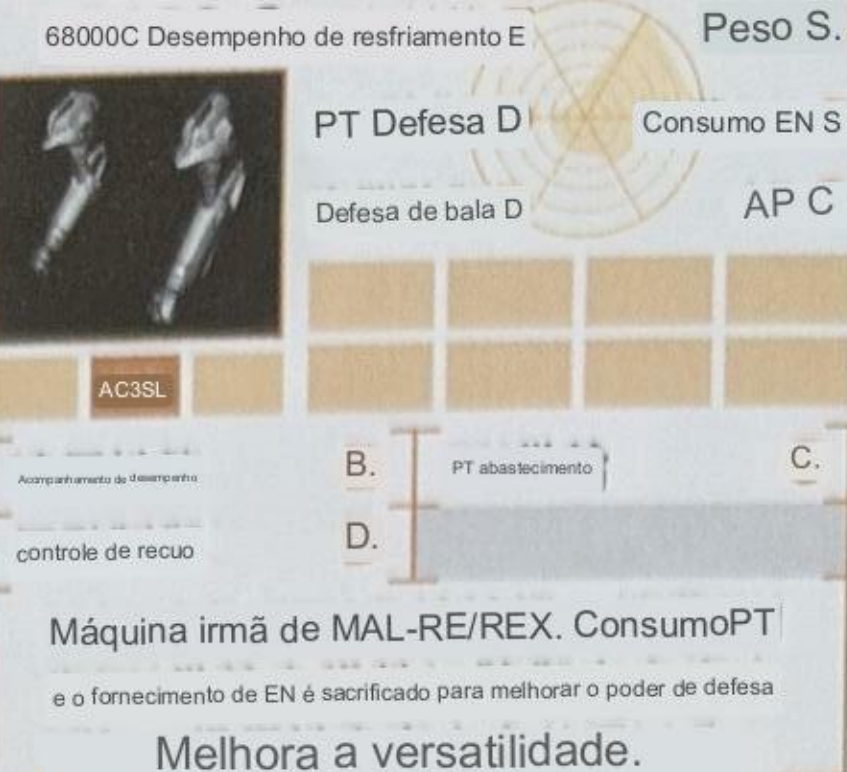
MAL-RE/REX



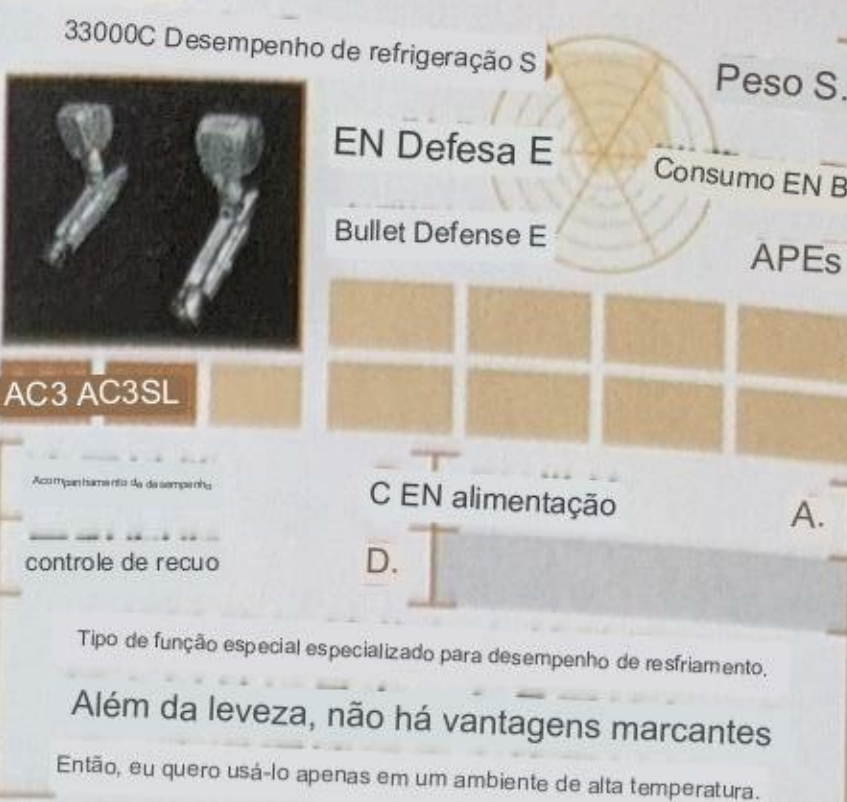
CATEGORIA T. CAL- MARTE



CATEGORIA T. MAL-RE/HADRO



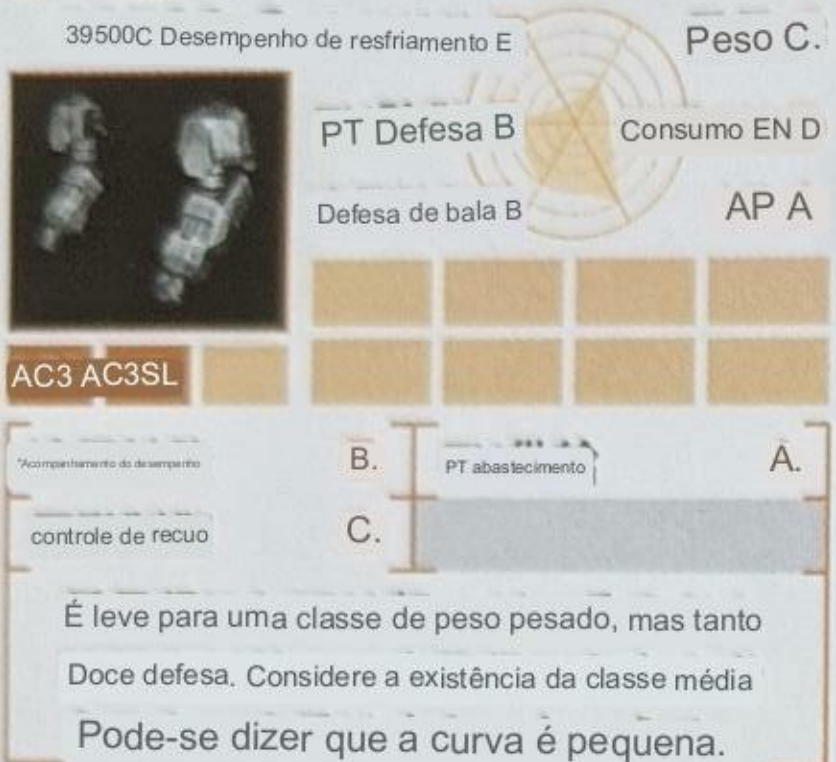
CATEGORIA T. A CAL-33-ROD



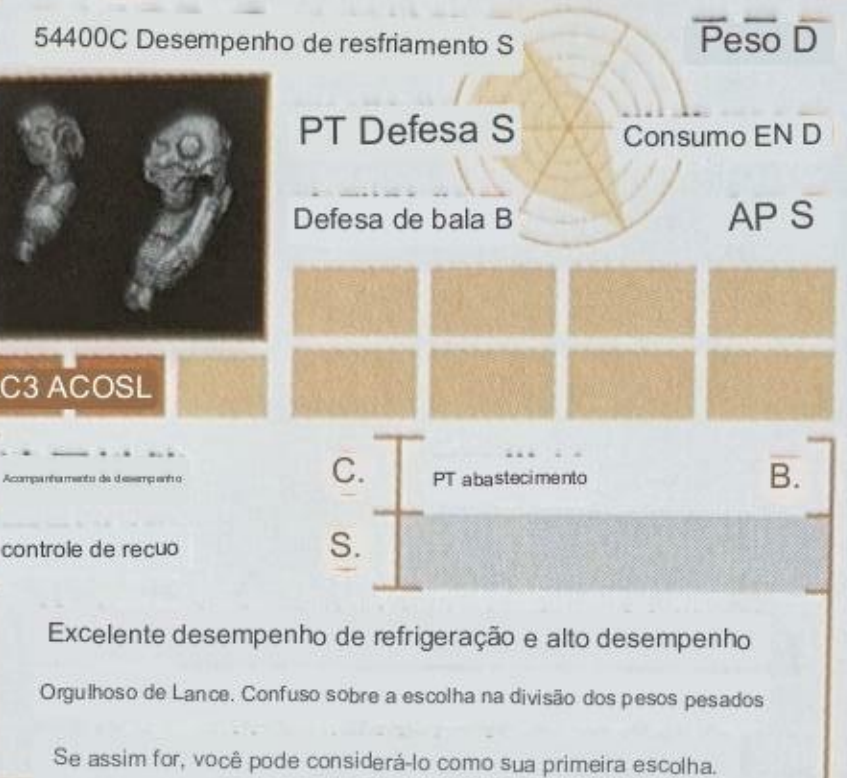
CATEGORIA T. CAL-66-MACH



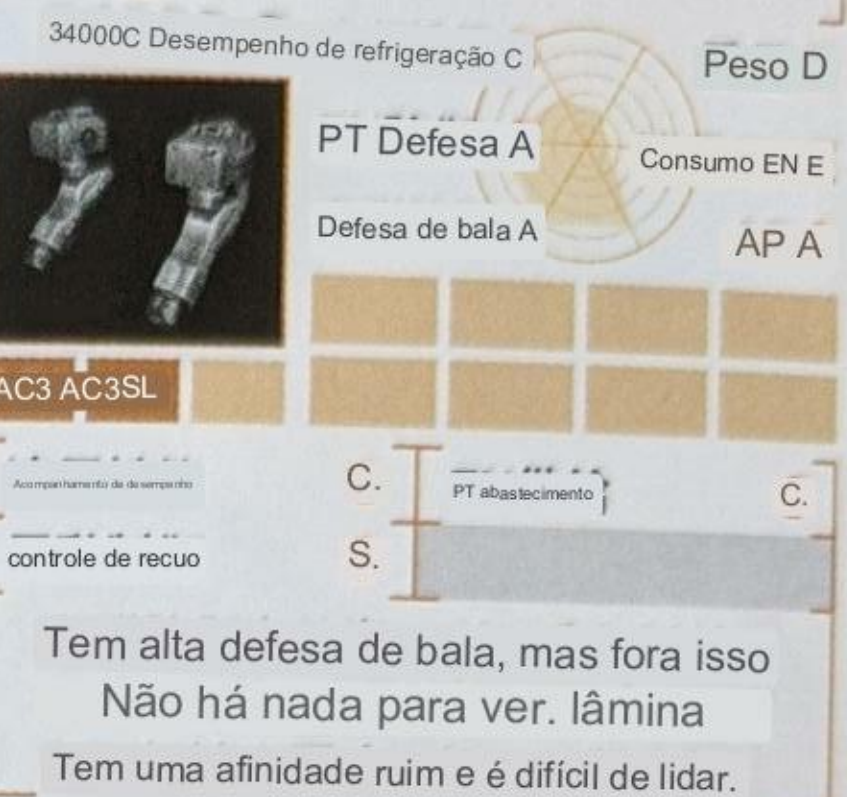
CATEGORIA T. CAH-22-NIX



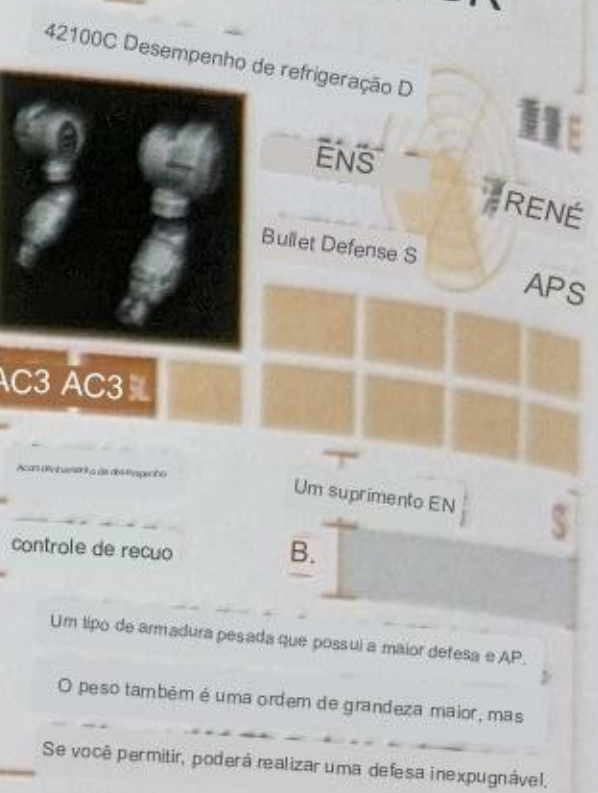
CATEGORIA T. MAH-RE/GG



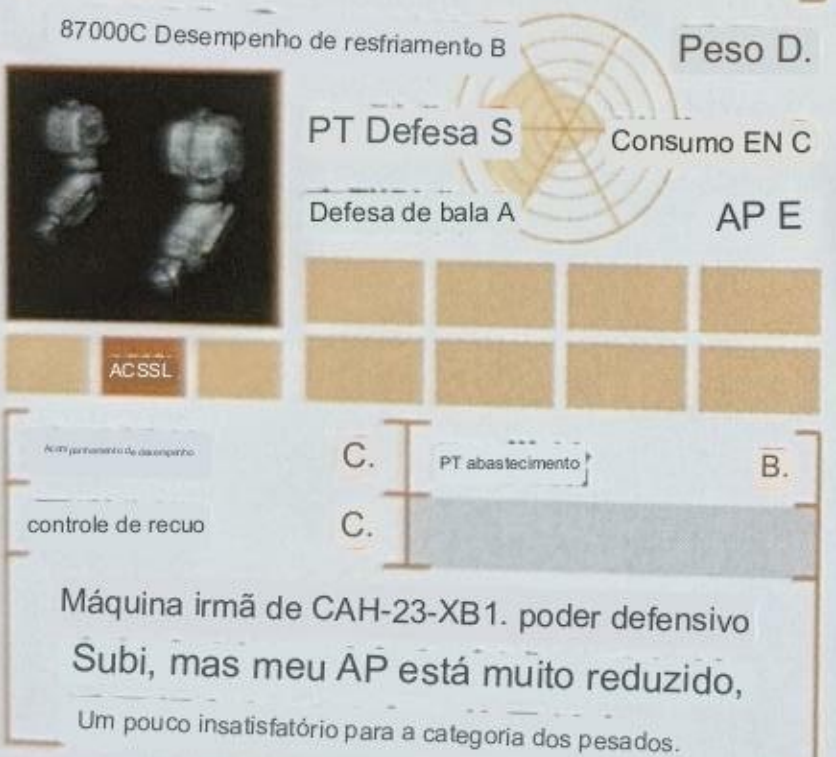
CATEGORIA T. CAH-23-XB1



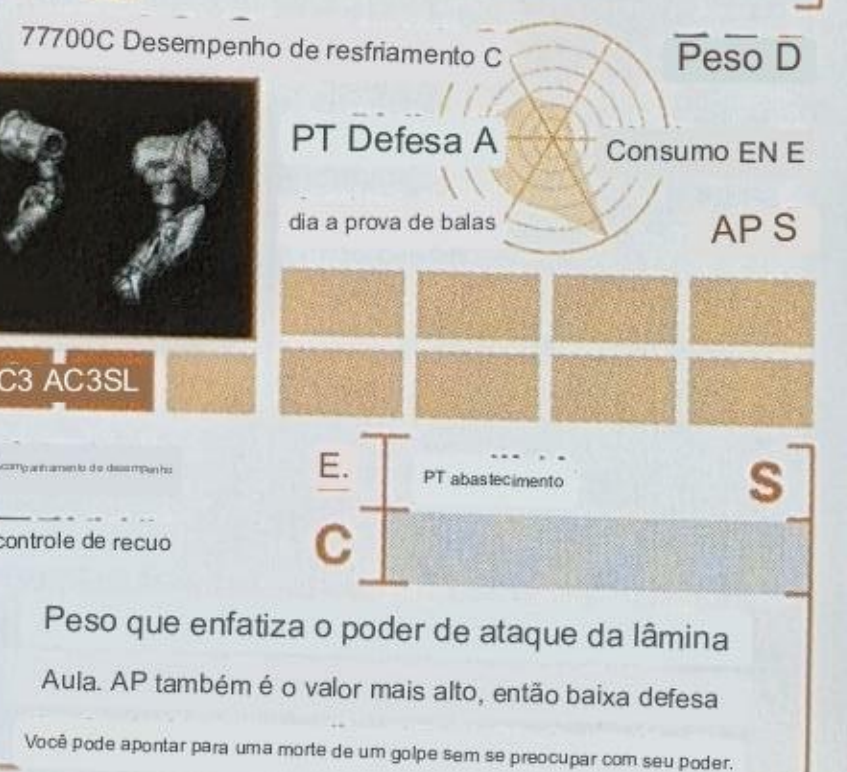
CATEGORIA T. MAH-SS/CASK



CATEGORIA T. A CAH-67-BOLD

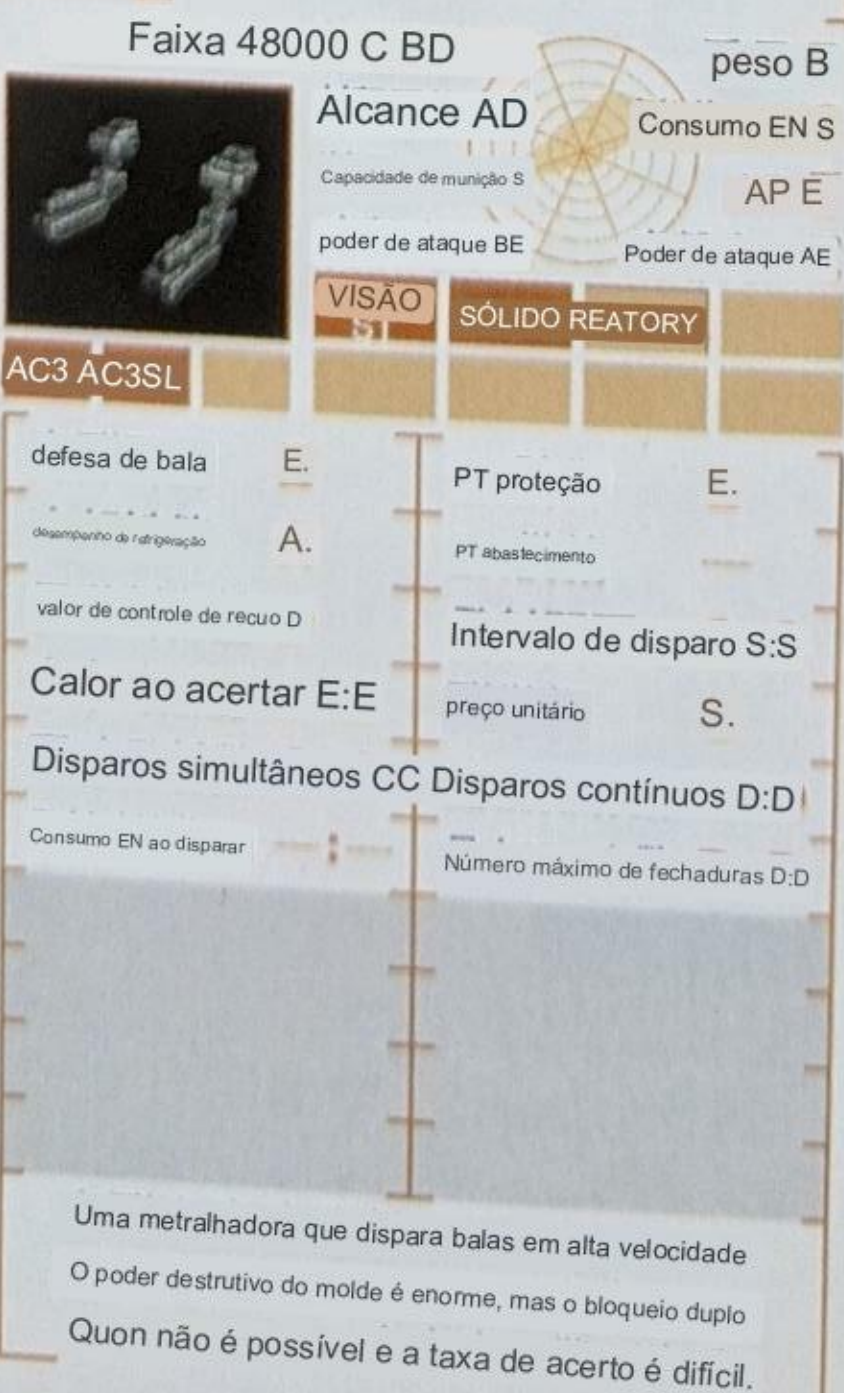


CATEGORIA T. MAH-SS/VV

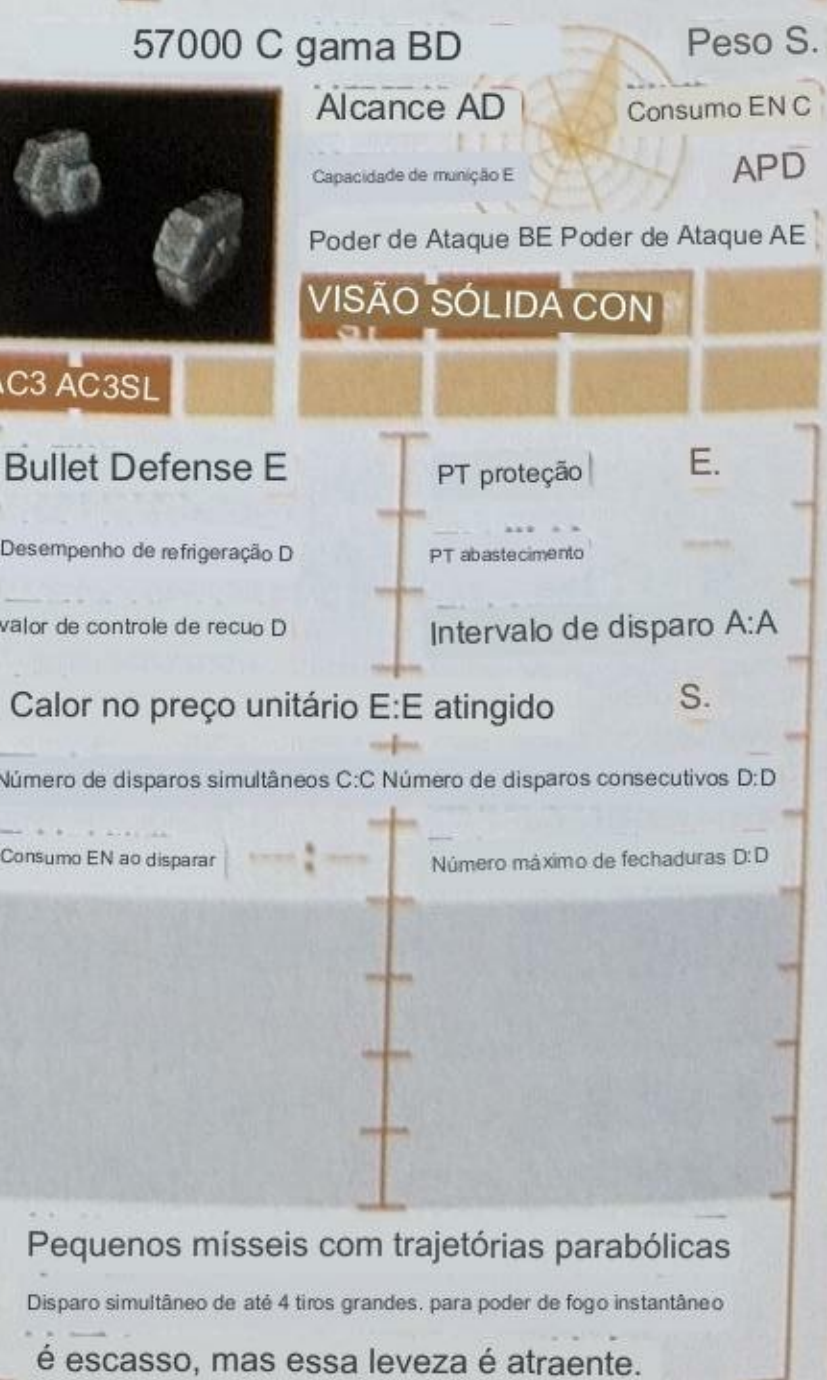


ARMA 7 ARMAS

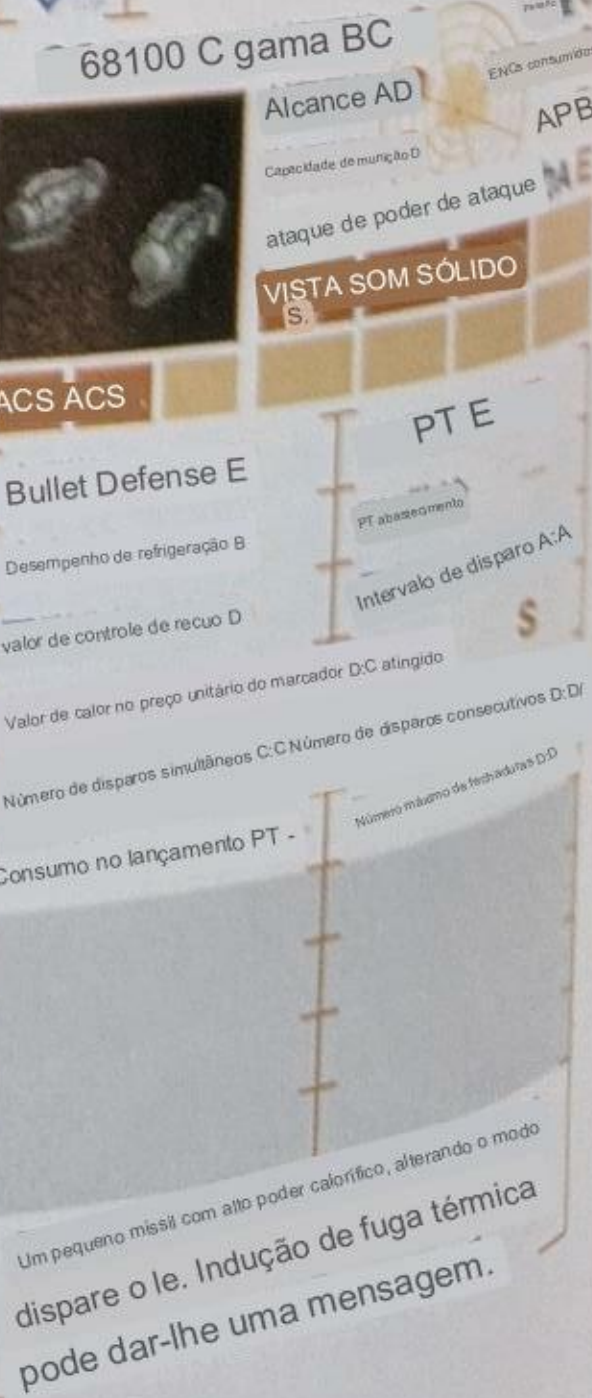
CATEGORIA T. ACAW-DMG-0204



CATEGORIA T. A CAW-DS48-01



CATEGORIA T. MAW-DHM68/04



De "AC3", o braço da arma tem dois tipos de mods.

Você pode usar códigos diferentes

tornou-se cada parte

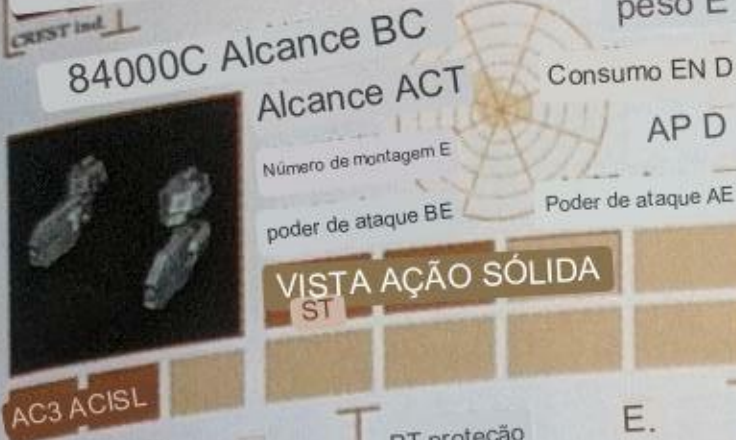
Além disso, como o número de lançamentos simultâneos e poder de ataque,

Saiba quais parâmetros mudam

precisa saber e usar de forma flexível

ser.

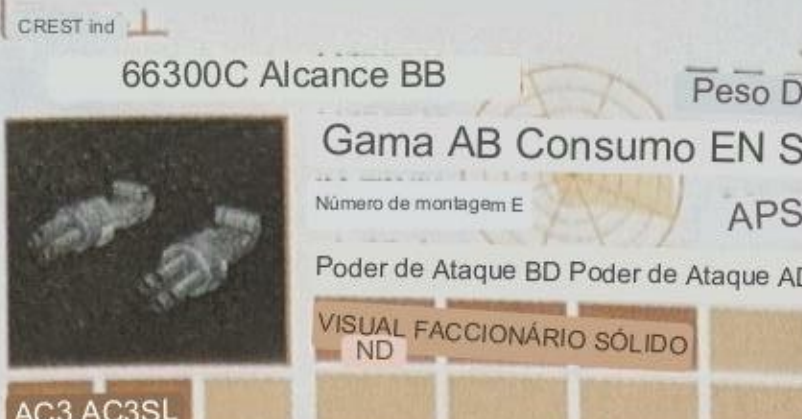
CATEGORIA T. ACAW-DVG36-01



Real Defesa E
Desempenho de refrigeração B
Controle de recuo D
Intervalo de disparo B:B
"Calor no preço unitário da bala EE atingida"
"Número de disparos simultâneos SC Número de disparos consecutivos D:D"
"Consumo no lançamento PT: Número máximo de bocas D: D"

Diferenciar entre lançamento vertical e torpedos terrestres
Possível. 4 tiros e 5 divisões após o lançamento
À noite torpedo terrestre X primeira alta.

CATEGORIA T. CAW-DBZ-48



defesa real E.
desempenho de refrigeração C.
Controle de recuo D
Valor de calor no hit D:D
Disparos simultâneos CC Disparos contínuos D:D
Consumo EN ao disparar: Número máximo de bocas

PT proteção E.
PT abastecimento
Intervalo de disparo A:A
preço unitário S.

Se você disparar 4 tiros ao mesmo tempo, as balas se espalharão.
Um tipo de bazuca. Alta potência e calor
No entanto, a visão é estreita e o número de balas é pequeno.

CATEGORIA T. CAW-DC-03



Real Defesa E PT Defesa E
Desempenho de refrigeração E
Controle de recuo 値 D intervalo de disparo C:E
Calor no hit CC Preço unitário C
Número de disparos simultâneos E: E Número de disparos consecutivos D: D
Consumo ao disparar EN: Número máximo de bocas D: D

PT abastecimento

Tipo de canhão com calor e calor atraentes.
O site é estreito e o número de balas é pequeno.
O poder destrutivo de dois tiros disparados simultaneamente é avassalador.

CATEGORIA T. ACAW-DHZ-36



Real Defesa E EN Defesa E
Desempenho de refrigeração E EN alimentação
Controle de recuo D Intervalo de disparo B:B
Calor no hit C:C Preço unitário S
Número de disparos simultâneos CC Número de disparos consecutivos D:D
Consumo durante o disparo EN Número máximo de disparos D:D

Um tipo tradicional que não fala bem, quatro
A trajetória não é estável no lançamento simultâneo,
O poder de ataque diminuirá.

CATEGORIA T. MAW-DLC/POWER



Real Defesa E PT proteção E.
Desempenho de refrigeração C EN alimentação
Controle de recuo D Intervalo de disparo A:B
Valor de calor no preço unitário de hit EE Ammo
Número de disparos simultâneos CE Número de disparos consecutivos D:D
ENCE consumido ao disparar Número máximo de bocas D:D

PT abastecimento

Um laser que pode alternar o poder de ataque
tipo. Alta Potência - Consumo EN durante o disparo F+
Ele também tem um vôo enorme, e é essencial usá-lo.

CATEGORIA T. MAW-DSL/FIN



defesa real E.
desempenho de refrigeração S.
Controle de recuo D
Calor ao acertar E: E
Número de disparos simultâneos S: A Número de disparos consecutivos D: D
Consumo ENA no lançamento: A Número máximo de bocas D:D

PT proteção E.
PT abastecimento
intervalo de tiro S:A

Fogo rápido de alta velocidade-Bokubi Sanichi
Lá. Uma chance para combate de curto alcance
Possui poder de fogo instantâneo que pode decidir o jogo.

CATEGORIA T. MAW-LIC/48



defesa real E.
desempenho de refrigeração B.
Controle de recuo D
Calor no hit B:D Preço unitário S
Número de disparos simultâneos C: E Número de disparos consecutivos D: D
Consumo ao disparar EN: Número máximo de bocas D: D

PT proteção E.
PT abastecimento
intervalo de tiro A:B

Pode ser alternado entre o tipo de calor e o tipo de poder de ataque
arma linear, doce inimigo do desempenho de resfriamento
Dois, semente de damasco, prato original.

CATEGORIA T. MAW-O C/BUD



Real Defesa E PT proteção E
Desempenho de resfriamento E
Controle de recuo D Intervalo de disparo E:E
Valor de calor no hit E: E preço unitário da bala
Número de queima simultânea E: E Número de queima contínua CC
Consumo durante o disparo EN A-A Número máximo de bocas A:S

PT abastecimento

Tipo de injeção de arma de órbita, muita munição
Atividade matemática, Boca 60-abaxio
É eficaz usá-lo como suporte para armas de ombro.

CATEGORIA T. CAW-SDBZ-108



Defesa Real E PT proteção E.
Desempenho de refrigeração C
Controle de recuo D
Valor de calor no preço unitário EE atingido
Número de disparos simultâneos: S Número de disparos consecutivos D: D
Consumo EN ao disparar: Número máximo de bocas

PT abastecimento
Intervalo de disparo A:A
S.

Uma pequena bazuca com um grande número de tiros. balística
é instável, mas 8 tiros de perto
O poder do golpe é surpreendente.

CATEGORIA T. CAW-TITAN4



Real Defesa E PT proteção E.
desempenho de refrigeração C.
Controle de recuo D
Calor no hit Sis Preço unitário E
Número de disparos simultâneos CC Número de disparos consecutivos D:D
Consumo ao disparar EN: Bocal máximo D: D

PT abastecimento
Intervalo de disparo E:E

Um grande míssil com baixa velocidade e alto poder de fogo,
Dispara até 4 tiros de uma só vez. Precisão baixa()
Além disso, 4 alternos na grande vitória da bala nove é quase o mesmo que uma grande bala.

CATEGORIA T. CAW-SDC-05



defesa real E.
desempenho de refrigeração E.
Controle de recuo D
Calor ao acertar CC
Número de disparo simultâneo E: E
Consumo EN ao disparar

PT proteção E.
PT abastecimento
intervalo de tiro SER
preço unitário B.

Um pequeno canhão que pode alterar o número de tiros.
2 tiros abaixo de Tenichi
Grande chance de voar e acertar ao mesmo tempo.

CATEGORIA T. KAW-SAMURAI2



Real Defesa E PT proteção E
desempenho de refrigeração C.
Controle de recuo D
Calor ao acertar E: E
Número de disparos simultâneos E: C Número de disparos consecutivos D: D
Consumo na queima EN C:A Máximo poucos D
Poder de Ataque Original C
Calor por golpe E
C

PT abastecimento
intervalo de tiro
preço unitário
Número de montagem
Número de disparos consecutivos D:D
Número máximo de bocas D:D
Y - Seleção inferior E
Número de disparos consecutivos D:D
Primeiro intervalo de ataque C

Braços de arma apenas 17 JLV-under.
2 assaltos, uma onda de engenheiros
pode ser usado corretamente.

"PERNAS

Capacidade de carga que determina o conceito da aeronave e movimentos que afetam o tipo de tática.

Além de controlar o desempenho, também é ótimo em termos de defesa.

As pernas, que ocupam uma grande quantidade de peso, Paralelamente a AC, pode-se dizer que É um produto.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. A CLM-01-EDF

CRISTA EM

25000 C parte da capacidade máxima de carga D

Peso S

PT Defesa C Consumo PT A

Defesa de bala C APB

PULAR

AC3 AC

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao ser atingido E Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Equipamento inicial bipé de peso médio, nível de desempenho

Como a altura é baixa, a forma não é

Quero comprar um novo o mais rápido possível.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. MLM-MM/PEDIDO

29500C Carga máxima da perna D

Peso A.

PT Defesa C Consumo PT A

defesa real B APB

PULAR

AC3 ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho do movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao acertar E Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem D

Modelo balanceado da Mirage, brecha

Pode-se dizer que é a base de um bipé com desempenho inigualável.

Fácil de usar e recomendado para iniciantes.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. ACLM-02-SNSK

CRISTA EM

45600 C D

PT Defesa C

Defesa de bala B

PULAR

AC3 A03BL

Desempenho de resfriamento D Desempenho do movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido Consumo em espera EN AT

aumentar a saída

Velocidade de viragem E

Desempenho de alto nível da Crest

tipo de salto: Levemente pesado e com grande capacidade de carga

Portanto, é adequado para CA de médio volume que entra a poltrona técnica

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. MLM-SS/ORC

49000 CED

peso B

PT Defesa A Consumo EN C

Defesa de bala C APA

PULAR

AC3 ACS

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN B

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação D

Bipé melhor poder de defesa EN e excelente frio

Possui desempenho de resfriamento, mas consome uma grande quantidade de EN.

Eu quero usá-lo em combinação com uma arma de munição real.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. MLM-MX/066

30300 C Carga máxima da perna D

Peso S.

PT Defesa C Consumo EN C

Defesa de bala C AP A

PULAR

AC3 ACS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido E ENA consumo durante o modo de espera

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação C

Sua defesa é baixa, mas seu peso leve facilita a manobra.

Adequado para CA de volume médio que enfatiza a potência, consumo PT

É muito, então vamos compensar com outras peças.

CATEGORIA CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES

T. ACLM-03-SRVT

CREST India

35000 C Carga máxima da perna D

peso B

EN Defesa E Consumo PT A

Defesa de bala A AP S

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem D

Peso médio defensivo que enfatiza a armadura de munição real

Aula. Ainda que o peso reduza a mobilidade, a alta

Esta é uma gama que pode ser complementada com um amplificador de saída.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. MLM-XA3/LW

EU.

51800CC

PT Defesa B

Defesa de bala B APB

PULAR

AC3

Desempenho de resfriamento D Desempenho do movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido D Consumido ENB

Boost output Consumo EI durante o boost

velocidade de rotação C

Melhor proteção e capacidade de carga para um bipé de peso médio

Tem mas menos AP. baixa manobra

Impressão desequilibrada ao considerar o gênero.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. MLM ESPINHA

72000C Max D

Peso S.

PT Defesa C Consumo PT A

Defesa de bala C AP S

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN C

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem B

Tem excelente desempenho de giro e é tão pequeno quanto uma classe leve.

Isso funciona bem. Baixa estabilidade

Não enrijeça com recuo quando disparado.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. CLM-55-RVE

CREST ind

67400 C capacidade de carga da perna D

peso B

PT Defesa C Consumo EN S

Defesa de bala e AP A

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao ser atingido E Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Capacidade de carga abundante e excelente consumo EN.

Da configuração da aeronave ao campo de batalha, o estresse

É uma parte excelente que não te faz sentir.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. CLM-02-SNSKA1

CREST ind

64000 C Carga máxima da perna D

Peso A.

PT Defesa C Consumo PT A

Defesa de bala B APB

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem E

CLM-02-SNSK um pouco mais perto da mobilidade

Desempenho afinado. MLM-MM/PEDIDO

Útil se você quiser algo intermediário.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. CLL-01-FKST

CREST ind

72000C

EN Defesa D Consumido ENC

Defesa de bala C APC

PULAR

AC3 ACISL

Desempenho de resfriamento D Desempenho do movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater Consumo em standby EN A

Aumente a saída EN durante o impulso

Velocidade de viragem E

Alta que combina leveza e defesa

Isso não há desvantagem além da grande quantidade de EN consumida

Desempenho que pode ser considerado a base de um bipé leve.

CATEGORIA CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES

T. MLL-SS/1001

54000 CE

Peso S.

PT Defesa C Consumo EN C

Defesa de bala D AP B

PULAR

AC3 ACOS

Desempenho de refrigeração B Desempenho do movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Consumir EN contra CLL-01-FKST

e AP, desempenho de resfriamento aprimorado. Capacidade de carga

É baixo, mas é fácil de manusear.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. MLL-MX/EDGE

110000 CLE

Peso S.

PT Defesa D consumo FIM

Defesa de bala D APES

PULAR

AC3 ACS

Desempenho de refrigeração D Desempenho do movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao ser atingido E Consumo em espera EN S

Boost output - consumo no boost EN

Velocidade de viragem C

A maior carga útil e peso para um bipé leve,

AP mais baixo. Bipé de peso médio também está à vista

Se assim for, há pouco benefício em usá-lo.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. A CLL-HUESO

LORENT L

35800 C capacidade de carga da perna E

Peso S.

EN Defesa E Consumo EN B

Defesa de bala D APC

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento B

Desempenho do freio D Estabilidade de pouso E

Estabilidade ao acertar E Consumo em espera EN A

aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

Velocidade de viragem B

O protótipo mais leve entre todas as pernas Carregando

Como a quantidade também é a menor, Missi com muitos inimigos

orientação um-para-um

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

T. MLL-MX/077

94000 C

PT Defesa C

Bullet Defense G

PULAR

AC3 ACISU

Desempenho de resfriamento D Desempenho do movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade durante ET Soj

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Aumente a saída - E

velocidade de rotação

Alto poder de defesa e capacidade de carga, baixo peso

é atraente, mas o consumo EN é exorbitante. kana

É difícil equipar sem a potência de saída.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLL-SECTOR

LEOESTE ind.

88000 C Carga útil máxima E

Peso S.

EN Defesa E

Bullet Defense E

Consumo EN C

APC

PULAR

ACOSL

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

"Aumento de saída -

Consumo durante o impulso PT

A.

velocidade de rotação

Ênfase no desempenho e na velocidade de giro. poder de defesa é É o mais baixo, então vamos fazer uma pequena curva Uma abordagem estratégica para o ataque é essencial.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

Sistema CLL-03A-SRVT

CREST ind.

Produto máximo da perna 99700C

Peso S.

PT Defesa C

Defesa de bala C

Consumo EN C

APC

PULAR

ACES

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

E.

velocidade de rotação

Versão melhorada do CLL-01-FKST. defesa e Carga útil aprimorada e armamento CA leve É a melhor perna para fortalecer.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLL-04-LGSK

CREST ind.

86500 CE

Peso S.

PT Defesa C

Defesa de bala C

Consumo EN C

APC

PULAR

ACVSL

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem D

Bipé leve que executa quase tudo

A edição definitiva. Baixo desempenho de resfriamento

Pode ser limpo com um radiador de desempenho.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLLH-XV-MSGR

CREST ind.

31000 CB

Peso C.

PT Defesa B

Defesa de bala A

Consumo EN B

AP S

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem E

Alto desempenho básico

O preço também é o mais barato. base de bipé de peso É uma jóia clássica de um livro.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

CLH-STIFF

CREST ind.

75000 CNB

Peso C.

PT Defesa B

Defesa de bala A

Consumo EN B

AP S

PULAR

AC ACS

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento E

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação

O desempenho de resfriamento é o melhor em bipés, mas quando atingido

Estabilidade muito baixa. recuo peso pesado

Não consigo nem olhar se está endurecido.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

MLH-MX/VOLAR

CREST ind.

44600C carga máxima da perna B

Peso C.

PT Defesa B

Bullet Defense S

Consumo EN B

AP S

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem E

Bipé de peso a par com CLH-XV-MSGR

Artigo padrão. mais do que compensa o peso.

Possui um alto nível de equilíbrio de desempenho.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

MLH-SS/RS

CREST ind.

64200C Max A

Peso D.

PT Defesa A

Bullet Defense S

Consumo EN B

AP S

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater B Consumo em espera EN B

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação

E.

Com o maior poder de defesa e AP nas duas pernas.

Obtenha capacidade de sobrevivência semelhante a um tanque. carregando

A quantidade é mais do que suficiente e a confiabilidade é alta.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

MLH-MM/LINK

CREST ind.

93000C C

Peso B.

PT Defesa B

Defesa de bala A

Consumo EN B

APA

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem S

Estabilidade ao ser atingido S Consumo em standby EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem E

Extremamente estável, poucos ataques !

não perplexo. No entanto, a AP

Não se esqueça de esquivar porque é insatisfatório.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLLH-04-SOD

CREST ind.

52000 CLS

Peso D

PT Defesa B

Bullet Defense S

Consumo EN B

AP S

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater B Consumo em espera EN A

aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

Velocidade de viragem E

Armamento pesado com capacidade de carga máxima bipé

Digite: MLH-SS/RS se a defesa for importante.

Escolha isso se você quiser poder de fogo.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLLH-XV-MGHS

LEO CREST

75000 C Carga máxima da perna C

Peso A.

PT Defesa B

Defesa de bala B

Consumo EN B

AP A

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

O protótipo de bipé mais leve. sexo

Funcionalmente, está próximo de um bipé pesado de peso médio.

Nesse sentido, pode-se dizer que possui alto desempenho.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

CLB-44-AKS

CREST ind.

17000 C Carga máxima da perna E

peso B

PT Defesa D

defesa de bala C

Consumo EN S

AP B

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN S

Saída Boost - Consumo durante boost EN

Velocidade de viragem D

Tipo padrão com pernas invertidas para excelente equilíbrio.

Embora a capacidade de carga seja insatisfatória, possui alto desempenho.

Pode-se dizer que o nível Noh é o verdadeiro valor de Sakakyaku.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

MLB-SS/FLUIDO

CREST ind.

32200C D

Peso C.

PT Defesa D

Defesa de bala B

Consumo EN S

AP A

PULAR

AC3 ACS

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Contra o CLB-44-AKS, quase todos

melhorar a capacidade de impulsionador de alto desempenho e

Se usados juntos, o peso também é aceitável.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

4 CLB-SÓLIDO

CREST ind.

21100C Maior Perna D

peso B

PT Defesa D

Defesa de bala C

Consumo PT A

APC

PULAR

AC3 ACIS

Desempenho de resfriamento

desempenho de movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN S

aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

B.

velocidade de rotação

A perna invertida mais leve, mas relativa ao peso

Boa performance. Barato e cedo

Você pode construir um AC de alta mobilidade no chão.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

MLB-SS/KRT

CREST ind.

45000 C Carga máxima da perna D

peso B

PT Defesa C

Defesa de bala C

Consumo EN S

AP B

PULAR

ACOS

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN A

"Aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

C.

velocidade de rotação

Alta capacidade de carga para peso e estabilidade

defesa sensível. Baixo desempenho de refrigeração

É tão fácil de usar que fica embaçado.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

Um CLB-33-NMU

L. MAIS BAIXO

45000 C Carga máxima C

Peso C.

PT Defesa C

Defesa de bala B

Consumo PT A

AP A

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento

D Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação

E.

Uma versão reforçada do CLB-SOLID que foi modificada. mesmo

Melhor eficiência de movimento do que um bipé pesado.

Fácil de combinar poder de fogo e mobilidade.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

MLB-MX/004

CREST ind.

45000 C C

Peso D

PT Defesa B

Defesa de bala A

Consumo PT A

APS

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade quando atingido B Consumo em espera ENS

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação

E.

Autodefesa e estabilidade inigualável

arrogante. O desempenho básico também é de alto nível, confiável

Não faz você sentir nem um pouco de poeira.

PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

CATEGORIA T.

MLB-MX/008

41000C capacidade máxima de carga C

Peso C.

PT Defesa B

Defesa de bala B

Consumo PT A

APA

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem D

Relação desempenho/peso, como capacidade de carga e poder de defesa

Não é ruim, mas meio marcado elefante. Útil para ajustar a fuselagem.

PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

CATEGORIA T.

ACLB-55-HM220

56000 C Carga máxima da perna D

Peso D.

EN Defesa E

Defesa de bala A

Consumo PT A

AP S

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Além do excelente desempenho de resfriamento, AP e

Ele também tem excelente defesa contra balas. No entanto, a proteção EN

A potência é baixa e o peso é pesado.

CATEGORIA T.

MLF-RE/005

37000C Capacidade máxima de carga E

Peso A

PT Defesa B

Defesa de bala B

ENCs consumidos

APC

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de refrigeração A Desempenho do movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN B

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação A.

Alta performance de defesa e movimento, muito consumo

Desempenho padrão quadrúpede, como FEN.

Apenas capacidade de carga e AP são insatisfatórios.

CATEGORIA T.

MLF-MX/NO

44200C Max D

PT Defesa B

Defesa de bala C

Consumo PT A

APB

PULAR

AC3 CS

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade quando atingido E Consumo em espera EN B

aumentar a saída

Modelo mais recente melhorado MLF-RE/005

Compensar a diminuição do poder de defesa com outras peças

potencial é maior

CATEGORIA T.

CLF-DS-SEV

Carga máxima da perna de 69000 C

Peso S.

PT Defesa A

Defesa de bala D

consumo FIM

AP D

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de refrigeração S Desempenho de movimento A

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN B

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Considerando o peso leve, a capacidade de carga e

Estabilidade. Se você suplementar AP e defesa de bala ao vivo,

Construa um CA de alta mobilidade sem pontos fracos.

CATEGORIA T.

A CLF-D1-ILC

55000 C Carga máxima da perna D

peso B.

PT C

Defesa de bala C

Consumo EN E

AP A

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de refrigeração S Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN C

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem B

Com o melhor desempenho de resfriamento nas pernas,

Despesa EN também é o máximo. Equipamentos que suportam alto poder de fogo

O uso efetivo é difícil porque não há peito do pé.

CATEGORIA T.

ACLF-D2-ROG

Capacidade de carga máxima da perna 82700C DS

Peso C.

PT Defesa B

Defesa de bala B

Consumo EN E

APA

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de refrigeração B Desempenho do movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao ser atingido C Consumo em espera FIM

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Maior poder de defesa de quatro patas e capacidade de carga abundante

Tipo de serviço pesado com Bipe de peso médio com desempenho de mobilidade

Em média, o potencial é bastante alto.

CATEGORIA T.

ACLF-D3-WIZ

73000C

PT Defesa C

Defesa de bala N D

Consumo EN S

FARENC

AP A

PULAR

AC3SL

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN C

aumentar a saída

Aumentar custo PT

Velocidade de viragem S

Máxima manobrabilidade, baixo peso e baixo consumo

PT é atraente. Baixa defesa e carga útil

が、O comportamento é espetacular.

CATEGORIA T.

MLF-RE/006

96000C Carga máxima da perna D

Peso D

EN Defesa E

Defesa de bala D

Consumo EN B

AP C

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

O ponto fraco do Quadrúpede é a grande quantidade de EN consumida

mas outro desempenho é baixo nível de água

Quase. Peso muito pesado também é difícil.

CATEGORIA T.

MLF-RE/007

105000 C Carga máxima da perna C

Peso C.

PT Defesa B

Defesa de bala B

Consumo EN E

AP B

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento B

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao ser atingido B Consumo em espera EN D

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação C.

Um modelo de serviço pesado com a maior capacidade de carga de qualquer quadrúpede.

No entanto, com armamento pesado, mobilidade quadrúpede

É fácil estragar o Noh, então tome cuidado.

CATEGORIA T.

CLC-03-MLKS

15000 C parte da capacidade máxima de carga B

Peso E

EN defesa C consumo ENS

Bullet Defense S

AP S

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento D

Desempenho do freio A Estabilidade na aterrissagem A

Estabilidade ao bater A Consumo em standby EN S

Saída boost E Consumo durante boost EN S

velocidade de rotação B.

A perna mais pesada e mais barata, mas por uma ordem de grandeza

O EN de baixo consumo é atraente. PT soldados

A embarcação também pode ser disparada sem hesitação.

CATEGORIA T.

CLC-SHUT

25500CA

PT Defesa C

Defesa S

Consumo EN B

APS

PULAR

AC3 ACIST

Desempenho de refrigeração D Mobilidade E

Desempenho do freio A Estabilidade S

Estabilidade ao ser atingido S Consumo em standby EN S

Aumente a saída E Aumente B

Velocidade de viragem C

Grande capacidade de carga em relação ao peso, consumo

EN também é bastante baixo. Escolha sua arma

Não, é um tanque de uso geral.

CATEGORIA T.

MLC-RE/3003

36000 C Carga máxima da perna D

Peso C.

PT Defesa A

Defesa de bala A

Consumo EN D

AP S

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento C

Desempenho do freio B Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao acertar E Consumo em espera EN E

Boost saída D Consumo durante boost EN A

Velocidade de viragem A

Embora seja o tipo móvel mais leve, é extremamente estável.

Fatal. vantagem do tanque morto

Há pouco significado em usá-lo.

CATEGORIA T.

MLC-TRIDENTE

57000 C Carga máxima da perna S

Peso C.

PT Defesa A

Defesa de bala A

Consumo EN C

AP S

PULAR

AC3 ACASU

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento D

Desempenho do freio A Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN A

Boost saída E Consumo durante o boost EN A

velocidade de rotação A.

Além do alto desempenho básico, até certo ponto

Assegure também a mobilidade dos. Grande capacidade de carga,

Apenas o consumo EN pode encontrar falhas.

CATEGORIA T.

CLC-D3TA

68000 C Carga máxima da perna S

peso E

PT Defesa A

Bullet Defense S

Consumo EN C

AP S

PULAR

AC3 AC3SL

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento D

Desempenho do freio S Estabilidade na aterrissagem S

Estabilidade ao acertar S Consumo em espera EN B

Aumente a saída E Consumo durante o impulso EN E

Velocidade de viragem D

Com a maior carga útil e defesa, o Super

Uma fortaleza móvel de classe. O poder de fogo vem preparado para ser atingido

Se for negativo, então esta parte é o negócio.

CATEGORIA T.

CLC-D4ZTSL

89000 CE C

EN Defesa C Consumida ENC

Bullet Defense S

Consumo EN C

APS

PULAR

AC3SL

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio B Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater Consumo em standby EN C

Boost saída B Consumo durante boost EN E

velocidade de rotação B.

Além do alto desempenho básico, o tipo de tanque

Atinge a velocidade de impulso além do alcance.

Realiza o sonho de alto poder de fogo e alta mobilidade

CATEGORIA T. Lagarta

MLC-HARPOON

74000 C NTHELE

Peso S.

EN Defesa E

Consumo EN C

APC

PULAR

Desempenho de resfriamento

Desempenho do movimento

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido E Consumo em espera EN A

Boost saída E Consumo durante boost EN E

Velocidade de rotação

A.

Uma batalha especial que possui o maior poder de defesa EN nas pernas

Compensando a defesa de bala de tipo baixo.

Quero realizar a defesa da parede inexpugnável.

CATEGORIA T. CATEGORIA LAGARTA

CLC-05-ACE

100000 C Capacidade máxima de carga S

Peso D

PT Defesa B

Bullet Defense S

APC

PULAR

Desempenho de resfriamento

Desempenho do movimento S

Desempenho do freio A Estabilidade na aterrissagem A

Estabilidade ao acertar S Consumo em standby EN B

Boost saída E Consumo durante boost EN E

Velocidade de rotação

B.

Capacidade de carga e poder de defesa aproximando-se do CLC-D3TA

Além disso, o desempenho de resfriamento também é desigual, febre alta

Isso tem a maior resistência a ataques em massa.

CATEGORIA T. PERNAS FLUTUANTES

MLR-RE/EGA

47600 CRED

Peso A

PT Defesa D

Defesa de bala C

Consumo EN C

AP S

PULAR

Desempenho de resfriamento S

Desempenho do movimento S

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN E

Boost Output Dia Boost Consumo EN C

Velocidade de rotação

B.

Consumir muito EN, mas flutuar tem alta defesa e estabilidade. seguro

Há valor de utilidade no sentido em que é aplicado.

CATEGORIA T. PERNAS FLUTUANTES

MLR-MX/CODORINHA

20500C máx.

Peso S.

EN Defesa E

Consumo EN S

AP B

PULAR

Desempenho de resfriamento C

Desempenho do movimento A

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN C

Aumente a saída A Aumente o consumo EN C

Velocidade de viragem S

Um tipo de desvio de alta velocidade com a melhor capacidade de virar.

O desempenho da defesa é baixo, então a motilidade é puxada.

Técnica de manipulação para extrair é necessária.

CATEGORIA T. PERNAS FLUTUANTES

MLR-SS/REM

39.000 CDs

Peso B.

EN Defesa E

Consumo PT A

AP D

PULAR

Desempenho de resfriamento C

Desempenho do movimento A

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido Consumo em espera EN D

Aumente a saída A Aumente o consumo EN B

Velocidade de viragem A

Flutuador para serviço pesado com a maior capacidade de carga

tipo. Tanta mobilidade é um spoiler

É frágil quando gira para trás.

CATEGORIA T. PERNAS FLUTUANTES

MLR-MM/PÉTALA

87000 C Carga máxima Peso S

EN Defesa E

Consumo EN B

AP B

PULAR

Desempenho de resfriamento

C Desempenho do movimento S

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN B

Saída boost S Consumo durante boost EN C

Velocidade de viragem B

Tem a maior saída de impulso e

Acerte uma arma de bloqueio

Demonstre velocidade suficiente para se esquivar.

CATEGORIA T. PERNAS FLUTUANTES

CLR-00-MAK

58000C Max D

Peso A

PT Defesa D

Defesa de bala C

Consumo PT A

AP B

PULAR

Desempenho de resfriamento B

Desempenho do movimento S

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN C

Boost saída A Consumo durante boost END

Velocidade de rotação

C.

Alta carga útil e desempenho estável

A obra-prima de Tsu Crest. Não Proeminente

Não tem muito poder, mas não tem hábitos e é fácil de manusear.

CATEGORIA T. PERNAS FLUTUANTES

CLR-01-SCUD

94000C E

Peso S.

PT Defesa D

Consumo EN B

AP C

PULAR

Desempenho de resfriamento

B Desempenho do movimento S

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido Consumo Standby ENE

Saída Boost A Consumo ENC durante boost

Velocidade de viragem B

Tipo de combate de alta velocidade com desempenho básico aprimorado.

Não tão bom quanto MLR-MM/PETAL,

Também mantém mobilidade suficiente.

CATEGORIA T. PERNAS FLUTUANTES

Sistema CLR-03-SEOLF

89000 CLD

peso B

PT Defesa C

Consumo PT A

AP B

PULAR

Desempenho de resfriamento S

Desempenho do movimento

Desempenho do freio Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao ser atingido C Consumo em espera EN D

Boost saída A Consumo durante boost EN E

Velocidade de rotação

B.

Excelente desempenho de resfriamento e estrutura flutuante

A estabilidade além é atraente, excluindo peso

Tem um alto nível de desempenho e um alto senso de segurança.

CATEGORIA T. PERNAS FLUTUANTES

MLR-MX/LEAF

100000 C Máx. D

Peso A.

PT Defesa B

Consumo PT A

AP A

PULAR

Desempenho de resfriamento

Desempenho do movimento C

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem D

Estabilidade ao atingir ET Consumo em espera EN C

Aumente a saída AT Aumente o consumo EN C

Velocidade de rotação

C.

Um quadro com desempenho de alta dimensão em todos os aspectos

O pico mais alto de Roth, desempenho de frenagem

Movimentos altos e ágeis são possíveis.

Fato Militar Termos de Combate Militar 1

recompensa de guerra [recompensas da guerra]

A guerra é causada por causa e propósito e realizada por meios e vontade. Raça humana

As principais causas da guerra na história são o ódio e a destruição causada por choques

de ideologia e religião e choques de sentimentos nacionais, bem como o desejo de lucro.

Foi realizado com o objetivo de Todas as guerras até o século XIX foram realizadas de acordo com esse

programa básico, e era inevitável que as nações vitoriosas prosperassem e as nações derrotadas perecessem.

No entanto, na guerra moderna, a guerra total com a nação não é necessariamente o ganho do vencedor.

Em vez disso, vencedores e perdedores foram empobrecidos e, às vezes, os vencedores eram os senhores das nações oprimidas que ocupavam e governavam.

Gastei muita energia na gestão e até perdi ganhos com isso. Portanto, as nações não têm

escolha a não ser mudar os meios de guerra da guerra armada para a guerra econômica.

Ao invadir, é uma guerra na premissa de que o sistema do outro país será reformado, ou se

Em vez disso, eles escolheram conflitos armados de pequena escala, a chamada guerra local. alta funcionalidade

É melhor perder equipamentos de guerra modernos, que se tornaram extremamente caros em batalha, do que vencer a guerra.

As perdas também aumentaram. Em termos de armas modernas, o valor de um caça a jato

O nível é o mesmo de um batalhão de tropas terrestres e o custo mensal de manutenção também é o mesmo.

Em guerras locais e alertas armados, mercenários e grupos de apoio ao combate são usados em vez de despachar forças nacionais regulares.

Seria mais barato pedir a uma empresa ou empresa de segurança para fazer isso.

empresa está desenvolvendo. O novo conceito de gestão do campo de batalha através da gestão empresarial

Diz-se que a recompensa está diretamente ligada à avaliação da gestão da empresa quanto ao desempenho de vendas da empresa privada.

Já está surgindo um sistema industrial que o velho mundo jamais poderia imaginar.

Coluna

"IMPULSIONAR UM

CATEGORIA
A CBT-00-UN1

11000C

Peso S

Consumo EN

S Boost saída D

AC3 AC3BL

Existe apenas equipamento inicial e o desempenho é o mais baixo.
Não consigo nem me mover satisfatoriamente, então
quero comprar um novo o mais rápido possível.

CATEGORIA
ACBT-01-UN4

13500C

peso \$

AC3 ACASL

Melhor que CBT-00-UN1, mas o desempenho
ainda é baixo. Pense nisso como uma
ponte até comprar um booster de última geração.

CATEGORIA
MBT-OX/002

45000C

SCA CL

Entre os boosters de alto desempenho, possui excelente
poder de sustentação e a saída também possui
desempenho que atende à pontuação de aprovação.

CATEGORIA

MBT-OX/E9

31700C

Peso S

Consumo EN

S Boost saída B

AC3 ACISL

O consumo de EN extremamente baixo durante o
aumento permite o uso a longo prazo. Não é adequado
para CA de serviço pesado devido à sua saída inferior.

CATEGORIA

CBT-FLEET

44000C

Peso D

Consumo EN

A Saída Boost S

AC3 AC3SL

Tipo de alta mobilidade que possui a maior saída. Como o
consumo de EN durante o boost também é o mais alto,
Tipo instantâneo adequado para uso pontual.

CATEGORIA

MBT-NI/MARE

82800C

Peso C.

Consumo

FIM Boost saída S

AC3 AC3SL

Variação de Saída e Aumento de Consumo PT
Um booster padrão de alta classe que tem boa
postura e pode ser usado em qualquer situação.

CATEGORIA
ACBT-DRAKE

51000C

AC3C SL

Possui um estande esmagadoramente
pequeno EN. Como a saída também é a mais baixa, é um
tipo vazio que não é adequado para evasão repentina.

CATEGORIA

CBT-DRAKE-0X

54000C

Peso A

Consumo PT A

Aumente a saída E

AC3SL

Embora a saída do CBT-DRAKE seja do tipo
aprimorada, ela não atinge uma velocidade satisfatória,
portanto, pode-se considerar que o uso é o mesmo.

CATEGORIA

ACBT-01-UN8

94700C

peso E

Consumo de ENE durante boost Consumo de

ENC Boost de saída S

AC3SL

MBT-NI/MARE CBT-FLEETO Desempenho
localizado no meio. É um pouco pesado, mas o
equilíbrio de desempenho é extremamente bom.

CATEGORIA

MBT-NI/GULL

84500C

dia de peso

Consumo

ENE Boost saída S

AC3SL

O desempenho é quase o mesmo do MBT-NI/
MARE, mas o peso é mais leve. Se você equipar um
AC leve, ele mostrará seu verdadeiro valor.



fatos militares

Terminologia de Combate Militar 2

mercenário

[mercenário]

No mundo de Armored Core, Raven é sinônimo de mercenário, Mercenário ou Sorge antes da Grande Destruição.

Também conhecidos como Guerreiros da Fortuna, são profissionais preparados para lutar sem nenhuma proteção ou segurança no campo de batalha.

Está na moda.

Mesmo no mundo antes do Cataclismo, o tratamento dos mercenários foi definido pelo Tratado de Guerra de Genebra.

Artigo 47.º Mercenários (Do Protocolo Adicional I às Convenções de Genebra) 1

Os mercenários não têm direitos como combatentes do Estado nem direitos de proteção como prisioneiros de guerra.

2 Um mercenário é alguém que atende a todas as seguintes condições. (a)

Pessoas que celebram contratos de trabalho em áreas de conflito ou no exterior para participar e combater conflitos armados;

(b) uma pessoa que realmente participa de um ato de conflito e toma uma ação hostil;

(c) Participar de hostilidades com o objetivo de ganho pessoal e, em nome de uma parte em conflito, pertencer a um posto semelhante nas forças armadas
mantidas pela parte em conflito e ter deveres semelhantes, iguais ou superiores aos valor pago a combatentes regulares; prometer uma recompensa ou
Destinatário. (d)

não ser nacional de uma parte em conflito e residente de um Estado Territorial controlado;

(e) não ser combatente regular ou membro das forças armadas de uma das partes em conflito;

(f) não enviado em serviço oficial por um Estado não parte no conflito como membro de suas forças armadas;

corporativas. Na batalha entre nações terroristas e terroristas que os Estados Unidos entraram no velho mundo do século XXI

Além disso, um grande número de contratados de combate e empresas de segurança foi introduzido, tornando-se o pioneiro do apoio à guerra por meio de estruturas

empresas de envio de mercenários para os países militares participantes

Coluna

"FCS

Ao escolher um FCS, você deve primeiro se concentrar na distância de travamento e no tipo de local. Em seguida, bloqueie o tempo se você usar muito mísseis e a precisão do ataque de desvio se usar outras armas. Vamos pegar o padrão.

CATEGORIA Tm
VREX-ST-2

10000C

Peso Dia

Consumo EN S



Bloqueio Horário C

Precisão do Ataque de Desvio S

Número máximo de fechaduras E

BLOQUEIO DE VISÃO ÚNICO

AC3 ACOSL

Alcance de bloqueio (arma padrão) E
Alcance de travamento (Arma de alcance E)
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) E

Tipo padrão com desempenho suficiente, apesar do equipamento inicial. Vamos comprar outros FCS sequencialmente com armas e conjuntos.

CATEGORIA TAOX
F/ST-6

22800C

Peso B

Consumo EN A



Tempo de bloqueio B

Precisão do Ataque de Desvio S

Bloqueio máximo C

BLOQUEIO DE VISÃO

AC3 ACISL

Alcance de bloqueio (arma padrão) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) C

Versão aprimorada do VREX-ST-2 com desempenho básico aprimorado. O número máximo de bloqueios também é suficiente, melhorando a compatibilidade com mísseis.

CATEGORIA T.
VREX-ST-12

16800C

Peso C.

Consumo EN A



hora do rock E

Precisão do Ataque de Desvio B

Número máximo de fechaduras S

BLOQUEIO DE VISÃO MULTI

AC3 AC35L

Faixa de bloqueio (arma padrão) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) D
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) C
Faixa de bloqueio (arma especial) D

Tipo padrão com o maior número de bloqueios e tempos de bloqueio muito longos. Aguarde até que o bloqueio seja concluído de uma longa distância ou através de um obstáculo.

CATEGORIA T.
VREX-WS-1

20400C

Peso S

"Consumo EN S



Lock Time B Diferença

Precisão de Ataque de Desvio S

Número máximo de fechaduras S

BLOQUEIO DE VISÃO WS SIMPLES

AC3 ACS

Alcance de travamento (arma padrão) I
Alcance de travamento (arma de longo alcance) E
Alcance de travamento (arma de alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) E

Distância de bloqueio curta, mas melhor alcance de visão. Se o local da arma for amplo, quase toda a tela será o alcance do ataque.

CATEGORIA T.
AOX-X/WS-3

35400C

Peso S

"Consumo EN S



Hora do Rock C

Precisão do Ataque de Desvio S

Número máximo de fechaduras D

BLOQUEIO DE VISÃO WS MULTI

AC3 AC3SL

Alcance de Bloqueio (Arma Padrão) E
Alcance de Bloqueio (Arma de Longo Alcance) E
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) E

Maior distância de bloqueio do que VREX-WS-1 e cobertura de site semelhante. máximo

O número de aumentos de fechaduras, também, e conveniência é boa, também.

CATEGORIA T.
AOX-ANA

72000C

tempo E

Consumo EN E



de bloqueio de peso C

Precisão do Ataque de Desvio B

(máximo) Número de Bloqueios C

BLOQUEIO DE VISÃO WS MULTI

AC3 AC3SL

Alcance de Bloqueio (Arma Padrão) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) E

Ângulo amplo com distância de bloqueio mais longa e número suficiente de bloqueios. Os mísseis são fáceis de manusear e a versatilidade é extremamente alta.

CATEGORIA T.
VREX-ND-2

88000C

Peso D

Consumo EN E



hora do rock A

Precisão do Ataque de Desvio B

Número máximo de fechaduras E

BLOQUEIO DE VISÃO ND SIMPLES

AC3 AC3SL

Alcance de travamento (arma padrão) S
Alcance de travamento (arma de longo alcance) S
Alcance de travamento (arma de longo alcance) S
Alcance de Bloqueio (Arma Especial) S

Alcance de visão mais curto, mas distância de bloqueio mais longa. Possui excelente precisão de tiro e é perfeitamente compatível com rifles de precisão.

CATEGORIA T.
VREX-F/ND-8

119000C

peso E

"Consumo EN C Número



Rock Time S

Precisão do Ataque de Desvio E

máximo de fechaduras B

BLOQUEIO DE VISÃO ND SIMPLES

ACTOS ACC

Alcance de travamento (arma padrão) B
Alcance de travamento (arma de longo alcance) B
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) B
Faixa de bloqueio (arma especial) B

Um site que é amplo para um tipo de longa distância. Ele apresenta o tempo de bloqueio mais rápido. Pode-se dizer que é uma necessidade ao usar mísseis.

CATEGORIA T.
PLS-EMA

47000C

Peso S

Consumo EN S



hora do rock D

Precisão do Ataque de Desvio S

bloqueio máximo D

BLOQUEIO DE VISÃO LW MULTI

AC3 AC3SL

Alcance de Bloqueio (Arma Padrão) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Longo Alcance) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) D
Faixa de bloqueio (arma especial) D

Um tipo de combate anti-aéreo com mira vertical. No entanto, possui um longo tempo de bloqueio, dificultando a captura de aviões inimigos rápidos.

CATEGORIA T.
PLS-ROA

53000C

Peso D

Consumo EN B



Rock Time S

Precisão do Ataque de Desvio S

Número máximo de fechaduras S

BLOQUEIO DE VISÃO LW MULTI

AC3 AC3SL

Alcance de travamento (arma padrão) D
Alcance de travamento (arma de longo alcance) D
Alcance de travamento (arma de longo alcance) D
Faixa de bloqueio (arma especial) D

Um tipo vertical com um site amplo e o tempo de bloqueio mais rápido. Seu desempenho de ataque rápido e preciso é útil tanto no anti-aéreo quanto no antiterrestre.

CATEGORIA T.
PLS-SRA

110000C

Peso A

"Consumo EN D



hora do rock D

Precisão do Ataque de Desvio D

Número máximo de fechaduras E

BLOQUEIO DE VISÃO LW SIMPLES

AC3 AC3SL

Faixa de bloqueio (arma padrão) B
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) B
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) B
Faixa de bloqueio (arma especial) B

Tipo de visão horizontal eficaz para batalhas terrestres, como batalhas CA. O site é amplo, mas o tempo de bloqueio é um pouco longo.

CATEGORIA T.
PLS-SRA02

86000C

Peso E

Consumo EN B



hora do rock B

Precisão do Ataque de Desvio S

Bloqueio mais alto C

BLOQUEIO DE VISÃO SW MULTI

ACISL

Faixa de bloqueio (arma padrão) S
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) B
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) B
Faixa de bloqueio (arma especial) C

Possui um alcance de visão incomum para um tipo horizontalmente longo e outro desempenho é suficiente. Pode-se dizer que é um excelente FCS e de fácil manuseio.



CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3 LISTA DE PEÇAS.

CAPÍTULO 4

capítulo 5

FATEGORIA DO GERADOR A CGP-ROV6

Como o número de parâmetros é pequeno, cada um deles tem grande significado. Acima de tudo, devemos atentar para a capacidade emergencial que não pode ser ampliada com os opcionais OP-E/CND.



CATEGORIA T. Um CGP-ROV10T



Versão aprimorada do CGP-ROV6. A produção, capacidade e peso foram todos melhorados, tornando-o um candidato de substituição útil para os estágios iniciais.

CATEGORIA T. MGP-VE8



Máquina contadora de CGP-ROV6. O desempenho é o mesmo do CGP-ROV10, e considerando o preço, pode-se dizer que são poucas as vezes que se usa.

CATEGORIA T. KGP-ZS4



Mesma faixa de preço do MGP-VE8, mas melhor desempenho. Não significativamente superior, o peso mais leve e, por que você não escolhe este.

CATEGORIA T. MGP-VE905



Um excelente gerador leve e de alta potência. Classe leve com excelente capacidade. AC pode ser recomendado sem reclamação.

CATEGORIA T. UMA CGP-ROZ



Alto com maior saída e capacidade suficiente. Produto de desempenho. É um pouco pesado, mas se você puder equipá-lo, pode dizer que é a melhor escolha.

CATEGORIA T. KGP-ZSV



Embora a capacidade seja grande, a saída é. Uma máquina leve com uma insatisfatória. Principalmente armas de energia, use-as com relutância.

CATEGORIA T. KGP-ZXV1



capacidade é a maior, mas a saída é KGP-ZSV. Mesmo, peso pesado. Escolha apenas se estiver disparando armas de energia em rápida sucessão.

CATEGORIA T. MGP-VEXM



tremendo Não é pesado, mas que calibre 1/3 é zona vermelha. Se puder ser instalado, não há necessidade de se preocupar em ficar sem energia.

TRADIADOR 7

A fuga térmica é uma das situações que deve ser evitada a todo custo. Portanto, gostaríamos de equipar o radiador com o melhor possível, mas o equilíbrio entre peso e desempenho. Não se esqueça do su.

CATEGORIA ARIX-CR10



Ele tem o menor desempenho de resfriamento e é leve, mas é recomendado apenas para quem tem muita confiança.

CATEGORIA RIX-CR11



Melhor que o RIX-CR10, mas ainda com baixo desempenho. Combinado com o aumento de peso, serve apenas como ponte para compras de reposição.

CATEGORIA RMR-SA44



Em termos de desempenho, é apenas um passo, mas sua excelente leveza é atraente. Dependendo da organização, o equipamento pode ser considerado.

CATEGORIA RMR-SA77



Resfriamento de emergência excepcional para seu peso e extremamente resistente à fuga térmica. Útil se você tiver dificuldade com evasão.

CATEGORIA RIX-CR14



Posui alto desempenho de resfriamento em situações normais e de emergência e é leve, tornando-se uma excelente peça que pode ser recomendada para qualquer aeronave.

CATEGORIA RMR-SICLE



Além do desempenho de resfriamento de alto nível, é bastante leve. Se for uma máquina leve, vale a pena aguentar o alto consumo de EN.

CATEGORIA RGI-KD99

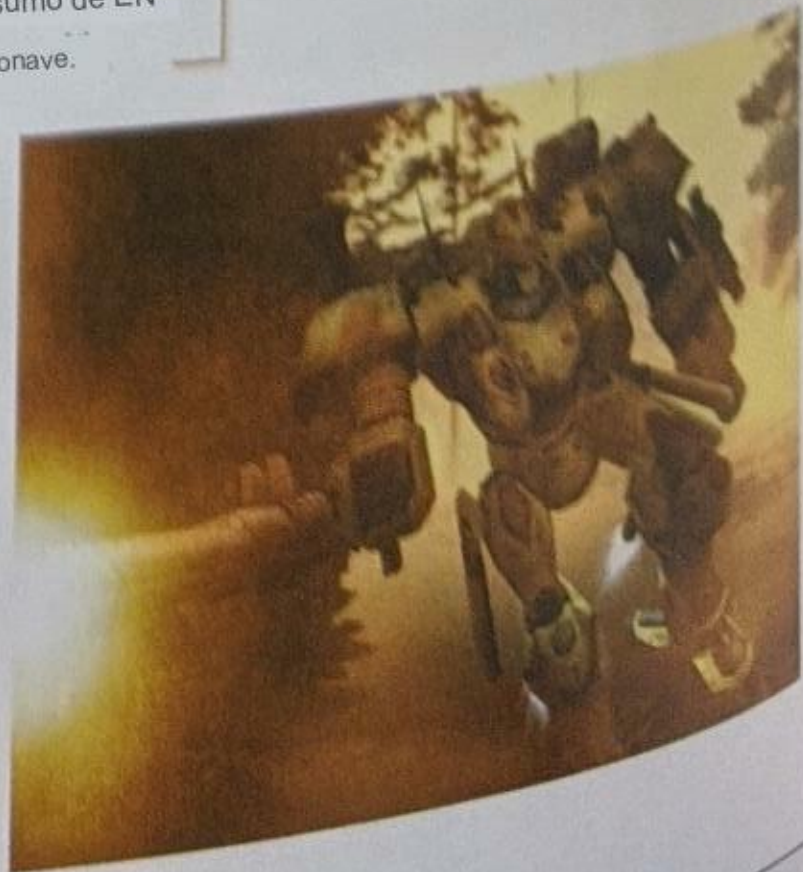


O desempenho de resfriamento é incomparável, mas é inferior ao poder de resfriamento notavelmente pesado.

CATEGORIA RGI-KDA 01



Peso e desempenho estão entre RIX-CR14 e RGI-KD99. Porém, como o consumo de EN é alto, é uma peça que seleciona a aeronave.



DENTRO (ARMA)

Em "AC3", incendeie o inimigo
Um foguete especial que causa mau funcionamento
foi adicionado. Torne-se a arma principal
Não posso, mas tomarei a iniciativa na batalha
Útil como gatilho.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE BOMBAS

CWI-BO-20

13400C intervalo de disparo D



alcance um
Consumo PT A
poder de ataque c.

AC3 ACISL

calor ao bater D. preço unitário A.

Número máximo de bloqueio Número de disparo simultâneo A

Número de disparos contínuos D Valor de queda de saída do gerador

Duração do efeito Tempo de instalação

Solte várias cargas de profundidade diretamente abaixo da fuselagem.

É difícil acertar do ar,
Se você não chegar perto, você não vai acertar.

CATEGORIA

CATEGORIA DE DISTRIBUIDOR DE BOMBAS

ACWI-BO-50

32000C intervalo de disparo D



Alcance A
consumo FIM
poder de ataque c.

CA ISL

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de bloqueio Número de disparo simultâneo A

Número de disparos contínuos D Valor de queda de saída do gerador

Duração do efeito Tempo de configuração A

Aumento do tipo de munição de CWI-BO-20. de peso
Fico feliz que o aumento seja pequeno, mas
A dificuldade de usar a carga de profundidade do feixe é um problema.

MINA FLUTUANTE

A CWI-FM-50

42800C intervalo de disparo B



Peso C.
Consumo EN D
poder ofensivo S

AC3 CSL

Valor de calor no hit C

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Saída do gerador drop iron

Tempo de duração do efeito Tempo de instalação

Uma mina poderosa que flutua por um certo período de tempo
injeção. Além de ser usado para armadilhas,
Também é possível acertar diretamente de perto.

CATEGORIA

MINA FLUTUANTE

CWI-FM-30



51000C intervalo de disparo B
Consumo EN E
poder de ataque c.

ACS ACR

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos contínuos D Valor de queda de saída do gerador

Tempo de operação Tempo de ajuste S

Uma mina flutuante que se move horizontalmente em baixa velocidade. ataque
O poder de impacto é inferior ao tipo estático, e o aleatório
O perigo de autodestruição também é alto porque ele se move.

CATEGORIA

MINA FLUTUANTE

CWI-FMHS-30



72000C intervalo de disparo C
Consumo EN E
poder de ataque c.

AC3 SI

Valor de calor no preço unitário de hit C

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos contínuos D Valor de queda de saída do gerador

Duração do efeito Tempo de instalação

Uma mina flutuante de alta velocidade. guerra de alta manobra
Como tende a acertar durante a batalha, se autodestrui
Pode ser usado para perturbação se preparado.

CATEGORIA

DISPENSADOR DE MINAS

MWI-MD/40



queima 38000C 間隔 E
Consumo EN D
poder de ataque c.

AC3 ACISL

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras

Número de disparos consecutivos D

duração do efeito

Dispara várias minas de alta potência. queima-roupa
Nesse caso, acerte-o diretamente com uma sensação de bombardeio
também pode O peso é a única desvantagem.

CATEGORIA

FOGUETE NAPALM

ACWI-NM-40



64000C Lançamento A
Consumo EN S
Poder de ataque E.

AC3 ACIS

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução da assistência do gerador

Tempo de duração do efeito Tempo de instalação

Um foguete nabaum que envolve os inimigos em chamas.
Difícil de acertar, mas se acertar, a fuga térmica é inevitável
Por estar tão próximo, o valor da utilidade é alto.

CATEGORIA

FOGUETE NAPALM

MWI-NM/70



79000C intervalo de disparo A
Consumo EN S
Poder de ataque E.

AC3

Valor de calor no preço unitário hit S

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução de saída do gerador

Duração do efeito

Aumento do número de foguetes napalm.
Mesmo uma arma ruim pode ser atingida com alguns tiros
Portanto, é conveniente se você puder suportar o peso.

CATEGORIA

FOGUETE ECM

MWI-RC/30



54000C intervalo de disparo S
Consumo PT A
poder de ataque E.

AC3 AC3SL

Quantidade de calor no preço unitário de hit E

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução de saída do gerador

Tempo de duração do efeito Tempo de instalação

Falha de bloqueio ao mesmo tempo que dano
Foguete especial para dar. Algum tempo depois de bater
o inimigo não conseguirá travar.

CATEGORIA

FOGUETE ECM

KWI-RC/60



84500C intervalo de disparo E
Consumo EN B
Poder de ataque E.

AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit E

Max Locks - Disparos Simultâneos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução de saída do gerador

Duração do efeito Tempo de instalação

Um foguete ECM com balas aumentadas. Se acertar,
será muito vantajoso, mas o inimigo também travará.
Observe que você pode usar armas que não podem ser usadas como Quons.

CATEGORIA

ATOLAMENTO DO GERADOR

M CWI-GJ-20



78000C intervalo de disparo A
Consumo EN S
Poder de ataque E.

AC3SL

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos contínuos D Valor de redução de saída do gerador A

Duração do efeito A Tempo de instalação

Por um certo período de tempo após o ataque, a saída
do gerador do inimigo é bastante reduzida. Armas
de energia e movimento de impulso são bloqueados.

CATEGORIA

ATOLAMENTO DO GERADOR

ACWI-GJ-40



104700C intervalo de disparo A
Consumo PT A
Poder de ataque E.

AC3

Valor de calor no preço unitário de hit

Número máximo de bloqueio Número de disparos simultâneos

Fogo contínuo D Valor de queda de saída do gerador A

Duração do efeito no momento da instalação

Aumento do tipo de munição de CWI-GJ-20. Inimigo
Atire enquanto a energia está baixa.
Eu quero alcançá-lo de uma vez.



DENTRO (APOIO)

Enganar os inimigos com chamarizes, manequins, etc.
<O interior do sistema auxiliar é simples, mas dependendo de como são usados, podem ser muito eficazes.
pode ser levantada. sagacidade do usuário
Pode-se dizer que é um equipamento que pode ser usado.

CATEGORIA T. DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ MWI-DD/10 12700C

Peso S.

Capacidade de munição E

Consumo EN S

AC3 AC3SL

Distância de alcance

preço unitário

intervalo de tiro

número de tiros consecutivos

E raio efetivo

S número máximo de fechaduras

A. Número simultâneo de disparos D

D. Tempo de instalação A

Desviar e neutralizar mísseis inimigos

Atra uma isca que sinal do equipamento de interceptação

É um padrão interno altamente confiável.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ MWI-DD/20 25900C

Peso S.

Número de balas D

Consumo EN S

AC3 AC3SL

Distância de alcance

preço unitário

intervalo de tiro

número de tiros consecutivos

E. metade efetiva 径

S. Número máximo de fechaduras

A Número simultâneo de disparos D

D Tempo de instalação A

O número de chamarizes é o dobro do MWI-DD/10, Muito pouco ganho de peso. Capacidade de carga Se você permitir, vamos equipá-lo aqui.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ A. CWI-DD-30 45600C

重量 D

装弾数 C.

消滅 B

VISÃO WS

Distância de alcance

Preço unitário

intervalo de tiro

número de tiros consecutivos

E raio efetivo

S número máximo de fechaduras

Um disparo simultâneo número 0

D tempo de instalação

A.

O peso aumentou, mas o número de balas também aumentou

Aumento significativo, a maioria dos mísseis inimigos

Você pode neutralizar o ru e a sensação de segurança é excelente.

CATEGORIA T. MWI-EM/15 44000C

Peso C.

Capacidade de munição D

Consumo PT A

AC3 AC3SL

Distância de alcance

preço unitário de munição

intervalo de tiro

número de tiros consecutivos

E. metade efetiva 径

E Número máximo de fechaduras

B. Número simultâneo de disparos D

D. Tempo de instalação C

Injeta um fabricante de ECM que flutua por um determinado período de tempo. enquanto a aeronave está perto dele não pode ser bloqueado por inimigos.

CATEGORIA T. KWI-EM/10 113000C

peso E

Capacidade de munição E

Consumo EN B

AC3 AC3SL

Distância de alcance

preço unitário

intervalo de tiro

número de tiros consecutivos

E. metade efetiva 径

E. Número máximo de fechaduras

B. Número de disparos simultâneos

D. tempo de instalação

C.

Fabricante de ECM com alcance efetivo aprimorado um. É eficaz mesmo se houver alguma distância

Porque existe, o grau de liberdade de movimento é ligeiramente melhorado.

CATEGORIA T. MWI-EM/5 130000C

Peso C.

Capacidade de munição E

Consumo EN B

AC3SL

Distância de alcance

preço unitário

intervalo de tiro

número de tiros consecutivos

E. metade efetiva 径

E. Número máximo de fechaduras

D. Número de disparos simultâneos

D tempo de instalação

C.

Raio efetivo B

Fabricante de ECM com o alcance efetivo mais alto

- Como o número de balas é pequeno, eu usei

Quero aproveitar a oportunidade.

CATEGORIA DE FABRICANTE DE ECM T. Um CWI-DM-32 18000C

重量 S

VISÃO

Distância de alcance

Preço do pacote

intervalo de tiro

fogo rápido 数

raio efetivo

Um bloqueio máximo 数

B disparo simultâneo número 0

D tempo de instalação

S.

Dami projetando uma imagem falsa no radar inimigo

- é ejetado. Naturalmente, pode ser usado à vista do inimigo.

não se deixe enganar

CATEGORIA T. FABRICANTE DE MANEQUIM KWI-DM/30 32000C

peso

Número de balas B

Consumo EN S

VISÃO ST

Gama

AC3 AC3S

preço unitário

Intervalo de tiro

Número de tiros consecutivos

E. metade efetiva 径

D Contagem máxima de bloqueio B

Contagem de disparos simultâneos

D. tempo de instalação

CC

Uma versão melhorada que atira em um manequim em movimento. Se você usar no ponto cego do inimigo, fica mais fácil enganar o adversário que é bom em busca de radar.

CATEGORIA T. RADAR JAM KWI-RJ/30 54000C

peso B

Capacidade de munição C

Consumo EN C

VISÃO ST

AC3SL

Distância de alcance

preço unitário

intervalo de tiro

número de tiros consecutivos

E. metade efetiva 径

C. Número máximo de fechaduras

D. Número de disparos simultâneos

D. tempo de instalação

S.

Dispara um jammer que anula o radar inimigo dentro de um certo alcance. O raio efetivo é

É estreito, então vamos espalhar mais de um de cada vez.

CATEGORIA T. RADAR JAM KWI-RJ/60 82000C

Peso F.

Capacidade de munição S

Consumo EN E

VISÃO ST

ACASL

Distância de alcance

preço unitário

intervalo de tiro

número de tiros consecutivos

E. metade efetiva 径

C número máximo de fechaduras

D Número simultâneo de disparos D

D Tempo de instalação S

Um fabricante de jammer que aumenta o número de balas. É fácil de espalhar, mas basta se for visto, então o excesso de confiança é proibido.



Fato Militar Termos de Combate 3

Exército regular Militar [Exército/Força Armada]

nacional O exército regular é um exército que pertence a uma organização nacional, e seus membros são burocratas que controlam e administram o exército (oficiais militares, oficiais civis, oficiais técnicos)

É composto por militares (soldados em tempo integral) e conscritos nacionais (serviço militar). Dependendo do país, existem países que recrutam o recrutamento apenas durante a guerra e aqueles que recrutam por um determinado período de tempo, mesmo fora da guerra. Além do exército regular, também solicitaremos mercenários, empresas de apoio militar e empresas de segurança para operações. Além disso, embora não pertença a uma organização militar, que os acompanham e executam tarefas diversas são chamados de militares e participam do quartel-general, trabalho de base, abastecimento logístico, assistência médica e comunicação. Confundido com e burocratas militares que tendem a se dedicar ao serviço militar. Oficiais militares e civis pertencem aos ministérios e órgãos que controlam as forças armadas e são responsáveis por pesquisar estratégias e operações e formular planos de armamentos que servem de base para as decisões do comandante. Os técnicos, por outro lado, desenvolvem e aprimoram armas, equipamentos e técnicas de combate. Os civis

Coluna Militar

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3 LISTA DE PEÇAS

CAPÍTULO 4

ABHARABRAA

"EXTENSÃO 7 (REFORÇO)

Se você usar o booster de extensão, até mesmo uma aeronave pesada pode atingir alta velocidade por um instante. mobilidade torna-se possível. Além disso, o hover booster que apareceu em "AC3" é uma vantagem que dá novas possibilidades para batalhas médias. É Tsu.

CATEGORIA HOVER BOOSTER ACEBT-HEX

36800C peso E tempo de recarga E Consumo PT E

Aumente o custo ES Aumente a produção S

ACSC

Hover Booster para estadias longas Eficaz não apenas para dominar a cabeça do inimigo, mas também para lâminas de ar de movimento de baixa altitude.

EXTENSÃO 7 (MÍSSEIS DE RELAÇÃO)

Mísseis interligados com tipos bastante aumentados em comparação com "AC2". A trajetória também se lança verticalmente. Vários tipos, como tipo de tiro e tipo de torpedo terrestre. Tomou-se algo rico em emoção.

CATEGORIA RELAÇÃO MÍSSEL MWEM-R/30

94200C intervalo de disparo S Peso D

S alcance B Consumo EN C Capacidade de munição A poder de ataque D

CO SÓLIDO

Valor de calor no hit D Preço unitário | Número de disparos simultâneos C número de disparos consecutivos

Tipo de bloqueio de dois tiros com maior capacidade de deixar munição de MWEM-R/24, peso também aumentou, mas se você puder pagar, eu gostaria de escolher isso.

"EXTENSÃO (ANTI MÍSSEIS)

Em "AC3", o míssil interceptador convencional. Além de mísseis e lasers interceptadores, apareceu um interceptador que desvia a trajetória dos mísseis inimigos. Maior gama de escolhas.

CATEGORIA T. REFORÇO PARA COSTAS MEBT-OX/EB

17900C Peso S. Tempo de recarga B Consumo EN C Saída boost C

AC3 ACSSU

Reforço traseiro para reversão de emergência. Eficaz para manobras evasivas, como recuo diagonal durante o movimento paralelo e prevenção da rigidez da lâmina.



CATEGORIA TURN BOOSTER CATEGORIA KEBT-TB-UN5

14500C Peso C. Tempo de recarga B Consumo EN B Saída boost E

AC3 ACS

Um impulsor de curvas capaz de fazer curvas de emergência de 90 graus. Auxiliar de ataque que captura principalmente inimigos. Auxiliar, especialmente útil para CA pesado.



CATEGORIA MULTI REFORÇO MEBT-OX/MB

24000C Peso A Tempo de recarga A Consumo EN B Boost de saída D

AC3 AC3S

Uma curta distância como Chiboosta. uma sensação de velocidade. Está perto de OB e tem uma ampla gama de usos.



CATEGORIA MÍSTIL DE RELAÇÃO R/24

65000C intervalo de disparo S peso B Alcance A Consumo PT A Número de balas poder de ataque D

B SÓLIDO

AC3 ACSSL

calor ao bater Preço unitário da bala D Número de disparos simultâneos C número de disparos consecutivos

Dispara dois mísseis adicionais em conjunto com o lançamento do míssil. Tem uma pequena capacidade de munição, mas sua vantagem é o peso leve.

CATEGORIA DE RELAÇÃO DE MÍSSEIS MWEM-R/36

110000C intervalo de disparo B Peso E Gama B. Consumo EN C Capacidade de munição S poder de ataque D

SOLIDÁRIO

AC3SL

Heat on hit Número D. Preço unitário da munição A Número de tiros consecutivos CD

Tipo de bloqueio de quatro tiros com maior número de balas. Pesado. O aumento de valor também é pequeno, do que R20 então CWEM- essa é a regra.

CATEGORIA MÍSTIL DE RELAÇÃO ACWEM-R20

88900C intervalo de disparo B Peso C. Gama B. Consumo EN B capacidade de munição C poder de ataque D

PEATONÁRIO SÓLIDO

AC3 AC3SL

Calor ao acertar D Preço unitário do projétil C. Número de tiros A Número de tiros consecutivos D.

Aumento do número de tiros disparados de uma só vez para 4. Possui excelente poder de fogo de uma chance, mas sua capacidade de munição é pequena, então as iscas são seu inimigo natural.

CATEGORIA MÍSTIL DE RELAÇÃO CWEM-R10

22000C intervalo de disparo B Peso S. Alcance A Consumo EN S Capacidade de munição E poder de ataque D

SÓLIDO REACIONÁRIO

AC3SL

calor ao bater D preço unitário CD A Número de disparos consecutivos

Extremamente leve e fácil de equipar 4 tiros. Tipo de bloqueio O número de balas é muito pequeno. Então, cuidado onde você usa.

CATEGORIA MÍSTIL DE RELAÇÃO KWEM-TERRIER

130000C intervalo de disparo A Peso D. Gama D. Consumo EN D capacidade de munição C Poder de Ataque D

SOLIDEORIA

AC3 AC3SL

calor ao bater D. preço unitário da munição E. Número de disparos simultâneos Um número de tiros consecutivos D

Dispara quatro mísseis verticais em uníssono. Quando combinado com mísseis normais, a trajetória é diferente, dificultando a evasão.

CATEGORIA MÍSTIL DE RELAÇÃO CWEM-RT16

58300C intervalo de disparo E peso E Alcance DX Consumo EN E Capacidade poder de ataque D

D SÓLIDO CONRY

AC3SL

Heat on hit Número D C Preço unitário da munição E Número de disparos consecutivos D

Peixe moido que se divide em 4 tiros perto do inimigo. Dispara raios em conjunção. A trajetória após a divisão é única, dificultando o acerto de todas as balas.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS 4 CWEM-AS40

Peso S. Distância de interceptação C ENS consumido Desempenho de interceptação E Número de balas usadas A

AC3 AC3SL

Intervalo de disparo A. preço unitário de munição A. tempo de disparo contínuo C Consumo durante o uso PT

Um lançador de mísseis interceptador que abate mísseis inimigos. Ótimo para peso e capacidade de munição. No entanto, o desempenho de interceptação crítica é baixo.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS A CWEM-AM40

40900C peso B Distância de interceptação B Consumo EN B Desempenho de interceptação C Contagem de uso de munição A

AC3 AC3SL

intervalo de tiro A. preço unitário C tempo de disparo contínuo C Consumo durante o uso PT

Desempenho de interceptação mais forte que o CWEM-AS40 mudar. Se você não negligenciar a ação evasiva, Reduza seu dano.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS A/50

49000C Peso D distância de interceptação A "Consumo EN S Desempenho de interceptação B Número de munições usadas B

AC3 AC3SL

intervalo de tiro C. preço unitário E. tempo de disparo contínuo C Consumo durante o uso PT

Um míssil interceptador que possui o mais alto desempenho de interceptação e capacidade de munição. É um pouco pesado, mas é ótimo para ACs pesados com baixa mobilidade.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS

KWEL-SILENT

31200C

Peso A

Distância de interceptação S

ENE consumido

Intervalo de disparo AC3 ACS C

preço unitário

Tempo de disparo contínuo C

Uso PT

Interceptor de mísseis do tipo laser. Tem maior desempenho de interceptação do que munição real. Muito pouca munição.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS

KWEL-EJ11

39000C

Peso S.

Distância de interceptação

Consumo EN

Intervalo de disparo C Preço unitário

Tempo de queima contínua C Consumo durante o uso EN C

Em vez de derrubar mísseis,

Desempenho de rastreamento perturbador. Melhor desempenho de interceptação.

No entanto, o número de vezes que é usado é extremamente baixo.

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS

KWEL-EJ22

52000C

consumo FIM

Preço unitário do intervalo de disparo C

Tempo de disparo contínuo C

Consumo durante o uso PT D

KWEL-EJ11 aumentou o número de vezes.

Apenas 15 tiros podem ser neutralizados.

Eu só quero usá-lo para mísseis poderosos.

CATEGORIA LATERAL CSS-IA-645

UM ESCUDO

58300 data de validade

ENES

Peso leve e armadura adicional. 防衛能力を高める real muito alta, esperança de defesa aprimorada sem risco, AC に最適.

"EXTENSÃO 7 (ESCUDO)

Existem dois tipos de extensões de armadura adicionais: física e energética. Basicamente, a defesa de bala é maior no sistema real e a defesa EN é maior no sistema de energia.

estômago.

CATEGORIA ESCUDO LATERAL

MES-SS/1441

49000C Faixa A

Peso A

consumo FIM

PT Defesa B

Bullet Defense E

AC3 ACESL

Consumo na ativação EN C

Armadura baseada em energia adicional que aumenta a defesa. Consome muito EN quando ativado. Portanto, use-o apenas no momento de ser atingido.

CATEGORIA CATEGORIA DE PROTEÇÃO LATERAL

KES-AEGIS

58300C válido

Peso D

consumo FIM

PT Defesa S

Bullet Defense E

AC3 ACISL

Consumo na ativação EN E

Consome mais EN quando ativado do que MES-SS/1441, mas seu poder de defesa também é melhorado de acordo. Se você pode dominá-lo, pode confiar nele.

CATEGORIA PROTETOR LATERAL

A CSS-IA-425

49000C

Consumo EN quando ativado

Ele usa menos energia, é leve e é eficaz desde que esteja equipado, portanto, há pouca carga na fuselagem.

EXTENSÃO 7 (OUTRAS)

Outras extensões incluem discrição, resfriamento forçado e pacotes de energia. Todos eles têm usos especiais, mas são úteis em momentos de necessidade.

CATEGORIA ASSISTÊNCIA ECM

MEA-ESM

72000C

Peso S

Consumo EN C

Número de usos S

ACIS

Tempo de recarregamento

E Quantidade EN recuperada

Desempenho de resfriamento forçado

Tempo de operação

Calor gerado durante o uso

Dispositivo de redução da duração do erro do sistema. Pode desativar os foguetes jammer do gerador e os foguetes ECM.

CATEGORIA FURTIVIDADE

MEST-MX/CROW

42000C

peso E

Consumo EN A ao usar

Consumo EN E

Número de usos B

AC3 AC3SL

Tempo de recarga Desempenho

D montante de recuperação EN

de resfriamento forçado

Tempo de operação

Calor gerado durante o uso

Desativa o bloqueio e o radar do inimigo por alguns segundos. A carga na aeronave é alta, mas seu potencial é imensurável.

CATEGORIA REFRIGERADOR DE ENERGIA

CEEC-00-XSP

36000C

Tempo de recarregamento

Desempenho de resfriamento forçado A

Calor gerado durante o uso

緊急強制冷却用の補助 radiator. 熱暴走状態で発動しないと、危険. Observe que o número de usos é consumido para

CATEGORIA REFRIGERADOR DE ENERGIA

XSP2

44000C

Peso A

ENE consumido durante o uso

ENCs consumidos

Número de utilizações A

AC3 ACSSL

Tempo de recarga C Desempenho

Valor de recuperação EN

de resfriamento forçado A

Tempo operacional

Calor gerado durante o uso

Embora seja usado com mais frequência que o CEEC-00-XSP, a carga da aeronave também é melhorada. Vamos revisar o desempenho de resfriamento da unidade antes de equipá-la.

CATEGORIA PACOTE DE ENERGIA

KEEP-MALUM

120000C

Peso A

Uso PT

Consumo EN S

Número de usos D

AC3 ACASL

Tempo de recarga Desempenho

E Recuperação EN quantidade

de resfriamento forçado

Tempo de operação

Calor gerado durante o uso B

Dispositivo de recuperação de energia forçada, por um momento.

O jogo não aumenta com

Aumenta a velocidade de recuperação.

CATEGORIA PACOTE DE ENERGIA

KEEP-ELIX

150000C

Peso C

Consumo durante o uso PT

Consumo EN B

Número de utilizações A

AC3 CSL

Tempo de recarga Desempenho

E recuperação EN montante

de resfriamento forçado

Tempo de operação

Calor gerado durante o uso

Versão aprimorada de KEEP-MALUM com maior número de usos. O uso pesado de armas de energia é um bom seguro.



"UNIDADE TRASEIRA (ARMA)"

Com "AC3SL", até armas do mesmo sistema. Variação por número de balas, etc. existente aumentou. da aeronave. Dependendo da capacidade de carga e conteúdo da missão, e ajustes de equipamentos mais detalhados são necessários. ser feito.

CATEGORIA PEQUENO míssil

ACWM-S40-1

17500C intervalo de disparo B

Peso S.

Gama D.

Consumo PT A

Capacidade de munição D

poder de ataque D.

CONÁRIO DE VISÃO SÓLIDA

AC3 ACASL

calor ao bater E.

bloqueio máximo D

Fogo contínuo D

Consumo no lançamento PT

Missil pequeno equipamento inicial. leveza e O número de balas é razoável, mas é um tipo de tiro único. Portanto, a falta de poder de fogo é inevitável.

CATEGORIA PEQUENO míssil

MWM-S42/6

23000C intervalo de disparo B

Peso S.

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição D

poder de ataque D.

SOLID SIGHT cou

AC3 ACS

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras B Número de disparos simultâneos

Disparo contínuo D número de divisões

Consumo EN ao disparar

Pequeno míssil com aumento de fogo contínuo Le. O peso ainda é leve, e o leve AC Excelente como arma secundária.

CATEGORIA PEQUENO míssil

CWM-S60-10

29500C intervalo de disparo B

Peso A

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição C

poder de ataque D.

CO VISÃO

AC3 ACM

Valor de calor no hit E

Número máximo de fechaduras S

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um pequeno míssil com trajetória balística parabólica. continuar O número de tiros, o número de balas e o equilíbrio de peso Bom e fácil de usar.

CATEGORIA PEQUENO míssil

MWM-S60/12

37600C intervalo de disparo B

Peso A

Gama D.

Consumo EN C

Capacidade de munição C

poder de ataque D.

MENINO DE VISÃO SÓLIDA

AC3 ACS

"Calor ao bater" E

Número máximo de bloqueios S Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

O número de lançamentos contínuos é o maior entre os pequenos mísseis. trajetória é instável e bate no chão Às vezes. Cuidado com lançamentos aéreos.

CATEGORIA míssil médio

MWM-M24/2

35600C intervalo de disparo C

Peso A

Gama D.

Consumo PT A

Capacidade de munição E

poder de ataque c.

REACIONÁRIO DE VISÃO SÓLIDA

AC3 ACASL

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de bloqueios C Número simultâneo de incêndios

número de tiros consecutivos número da divisão D

Consumo EN ao disparar

Um míssil balístico reto de tamanho médio. Consecutivo O número de tiros é pequeno e é adequado para contenção, mas o movimento Você pode esperar dano pesado contra inimigos maçantes.

CATEGORIA míssil médio

A CWM-M36-4.

43000C intervalo de disparo C

peso B

Gama D.

Consumo PT A

Capacidade de munição D

poder de ataque c.

VISÃO CONTÍNUA

AC3 AC3SL

calor ao bater E.

Número máximo de fechaduras C

Número de disparos simultâneos

número de tiros consecutivos D.

Consumo EN ao disparar

Um míssil de tamanho médio que desenha uma parábola, queima-roupa À distância, salta sobre o inimigo, É difícil desviar à distância.

CATEGORIA MISSEIS VERTICAIS

CWM-VM36-4

76000C intervalo de disparo C

Peso A

Gama D.

ENBs consumidos

Capacidade de munição D

poder de ataque c.

VISÃO CONTÍNUA

AC3 AC3SL

命中時

Preço unitário da bala E

Número máximo de bloqueios C Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um míssil de lançamento vertical de tamanho médio. obstáculo Pode atirar através de objetos e pegar trajetória Como é difícil de quebrar, a taxa de acerto também é alta.

CATEGORIA MISSEIS DUPLOS

MWM-DM24/1

64000C intervalo de disparo D

Peso A

Gama D.

Consumo EN C

Capacidade de munição E

poder de ataque D.

VISÃO CONTÍNUA

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Dois pequenos mísseis atingiram o inimigo da esquerda e da direita. Ele ataca e é extremamente difícil de evitar completamente. roupa Não há desvantagens além da munição.

CATEGORIA MULTI MISSEIS

MWM-MM16/1

43500C intervalo de disparo D

peso B

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição E

poder de ataque D.

REACIONÁRIO DE VISÃO SÓLIDA

AC3 ACASU

calor ao bater

Preço unitário da bala D

Número máximo de fechaduras D

Número de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Consumo EN ao disparar

Uma massa de várias ogivas que se divide em quatro após o lançamento. II. A trajetória após a fragmentação é constante e É uma pena que seja fácil de evitar.

CATEGORIA TORPEDO DE TERRA

CWM-GM14-1

69000C intervalo de disparo D

peso B

Gama D.

Consumo PT A

Capacidade de munição E

poder de ataque D.

SOLID SIGHT REACIONÁRIO

AC3 AC3SL

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

O solo se divide em quatro a partir de um voo de altitude ultrabaixa Top torpedo. Embora seja difícil acertar todas as balas, Quanto mais os inimigos em movimento estiverem, maior a probabilidade de serem atingidos.

CATEGORIA MISTIL GRANDE

4 CWM-TITAN

109600C intervalo de disparo E

Peso E

Gama E.

Consumo EN B

Capacidade de munição E

Poder de ataque S.

FACTORY DE VISÃO SÓLIDA

AC3 ACISL

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um grande míssil com o maior poder de ataque Le. No entanto, a velocidade da bala é lenta e a bala O número também é 4 e existem muitos elementos que dependem da sorte.

CATEGORIA MISSEIS VERTICAIS

A. CWM-VM48-6

56000 intervalo de disparo C

peso B

Gama D.

Consumo PT A

Capacidade de munição D

poder de ataque c.

VISÃO CONTÍNUA

AC3SL

Preço unitário da bala E

Número máximo de fechaduras B Número de disparos simultâneos

número de tiros consecutivos

número da divisão D

Consumo EN ao disparar

Melhorado o número de balas e o número de tiros consecutivos Versão modificada do CWM-VM36-4. muito O peso também é pesado, e você escolhe a aeronave para equipar.

CATEGORIA MISTIL GRANDE

CWM-GIGAS

115000C intervalo de disparo E

peso E

Gama E.

Consumo EN B

Capacidade de munição E

Poder de ataque S.

REACIONÁRIO DE VISÃO SÓLIDA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de bloqueios C Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Em troca de poder de ataque, o número de balas e continua Um grande míssil com um número maior de tiros. 2 Se acertar ao mesmo tempo, é como se tivesse vencido.

CATEGORIA míssil médio

MWM-M30/3

35600C intervalo de disparo C

peso

Gama D.

Consumo PT A

Capacidade de munição D

poder de ataque c.

TONARIA DE VISÃO SÓLIDA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bloqueios C Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Munição MWM-M24/2 e Disparos Consecutivos. Um míssil de tamanho médio com uma trajetória Precisão instável e muito baixa.

CATEGORIA HI ACT MISSILE

CWM-HA30-4

29500C intervalo de disparo B

peso B

Gama D.

Consumo PT A

Capacidade de munição D

poder de ataque D.

ACIONADOR DE VISÃO SÓLIDA

AC3SL

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de bloqueios C Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo no lançamento PT

Uma massa altamente manobrável com desempenho de rastreamento extremamente alto. II. A velocidade da bala é rápida e o poder de ataque é pequeno. É tão confiável quanto Cyle.

CAPITULO 1

Capitulo 2

CAPITULO 3 LISTA DE PEÇAS

CAPITULO 4

CAPITULO 55

CWM-HA40-8

37500C intervalo de disparo B

Gama D.

Peso C.

Consumo EN B

Capacidade de munição D Poder de ataque D

ACIONADOR DE VISÃO SÓLIDA

ACOSL

calor ao bater

Número máximo de bloqueios A Número de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Dobra o número de tiros consecutivos e aumenta o número de balas

Uma versão modificada do CWM-HA30-4. Pesado

A única desvantagem é o peso do volume.

CATEGORIA



CWM-BM60-1

45000C intervalo de disparo C

Gama D.

Peso S.

Consumo PT A

Munição Capacidade C Poder de Ataque D

BACTOVÁRIA DE VISÃO SÓLIDA

ACAS

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Explode no céu acima do inimigo e lança uma carga de profundidade.
missil especial, inimigo de baixa mobilidade

Você pode apontar para grandes danos com vários golpes.

CATEGORIA

PEQUENO FOGUETE

Sistema CWR-S50

15500C intervalo de disparo A

Gama B.

Peso S.

Consumo EN S

Capacidade de munição D poder de ataque D.

SÓLIDO VISÃO REACIONÁRIO

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um pequeno foguete com excelente leveza e capacidade de bala.

porta. Incapaz de bloquear, mas poderoso

Também pode ser usado como contenção.

CATEGORIA

FOGUETE TRIPLO



MWR-TM/60

46000C intervalo de disparo C

Gama B.

Peso A.

Consumo EN S

capacidade de munição C poder de ataque D.

REACIONÁRIO DE VISÃO SÓLIDA

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de incêndios

número de tiros

número da divisão D

Consumo EN ao disparar

Dispara três pequenos foguetes simultaneamente. aproximar

Todas as balas à distância, longo alcance onde as balas se espalham

À distância, é provável que qualquer tiro acerte.

MWM-SM36/1

57500C intervalo de disparo B

Gama D.

Peso S.

Consumo EN C

Capacidade de munição D poder de ataque D.

DISTÓRIA DE VISÃO SÓLIDA

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Stealth Mass invisível ao radar
II. Trajetória instável, mas de perto
Se você atirar do ponto cego, é difícil evitar.

CATEGORIA

HI ACT MISSILE



MWM-HAVM24/2

72800C intervalo de disparo D

Gama D.

Peso B.

Consumo EN B

Capacidade de carga E Poder de ataque D

TONARIA DE VISÃO SÓLIDA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bloqueios C Número simultâneo de incêndios

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Um missil de alta mobilidade de lançamento vertical. acompanhar
Combinado com mísseis interligados com diferentes estradas,
Quero aumentar minha taxa de acerto.

CATEGORIA

PEQUENO FOGUETE



CWR-S80

27000C intervalo de disparo A

Gama B.

Peso A.

Consumo EN S

capacidade de munição C poder de ataque D.

SÓLIDO VISÃO REACIONÁRIO

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um pequeno foguete com maior capacidade de munição.

Você pode atirar livremente sem hesitar e, se acertar, verá.

O retorno é grande, mas o peso é o pescoço.

CATEGORIA

FOGUETE DO MEIO



CWR-M30

34000C intervalo de disparo B

Gama B.

Peso S.

Consumo EN S

Capacidade de munição D poder de ataque B.

VISÃO CONTÍNUA

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um foguete de tamanho médio com alto poder de ataque.

Peso leve, mas baixa capacidade de munição

Então, vamos apontar para um tiro certo com tiro de curta distância.

CATEGORIA

FOGUETE DO MEIO



MWR-M/45

39000 CB



AC3

calor em ouro

Número máximo de bloqueios

Número de tiros

Consumo PT

De CWR-M30, o equilíbrio entre os dois
ganho, o equilíbrio entre os dois
Então, se você pode pagar, use-o

CATEGORIA

FOGUETE TRIPLO



MWR-TM/30

70000C



AC3

calor ao bater

Número máximo de bloqueios

Número de disparos

Consumo EN ao disparar

Foguete triplo leve
Como o número de balas caiu pela metade,
Deve ser usado apenas de perto.

CATEGORIA
FOGUETE GRANDE
CWR-COTTOS

107800C intervalo de disparo C

Peso D

Faixa B

Consumo EN S

Reator de visão sólida

AC3SL

calor ao bater

Preço unitário da bala B

Número máximo de bloqueios

Número de disparos

Um grande foguete com maior capacidade de munição e peso porta. Porque leva muito tempo para terminar de filmar. Seleccionado para mobilidade reduzida.

CATEGORIA
FOGUETE AST
MWR-AR/602

146000C intervalo de disparo A

Peso S

Faixa B

consumo ENS

Visão contínua

AC3SL

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de bloqueios

Número de tiros consecutivos C

Consumo EN ao disparar

Asaru dispara dois pequenos foguetes em rápida sucessão. tipo superior. Acertos consecutivos em inimigos em movimento pesado e pouco eficiente.

CATEGORIA
MEIO FOGUETE
ACWR-M70

78400C intervalo de disparo B

Peso C

Faixa B

consumo ENS

ACIONADOR DE VISÃO SÓLIDA

calor AC39 no preço unitário de hit C

Número máximo de fechaduras Disparo simultâneo

Número de tiros consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Um foguete de tamanho médio com o maior número de balas. distância Apenas atire sem perguntar, o inimigo representa uma ameaça considerável para

CATEGORIA
FOGUETE DO MEIO
CWR-M50

46500C intervalo de disparo B

Peso B

Faixa B

Consumo ENS

Visão contínua

AC3SL

Valor de calor no preço unitário de hit C

Número máximo de bloqueios

Número de tiros consecutivos D

Consumo EN ao disparar

MWR-M/45

Muito, mas o ganho de peso compensa. Há pouco significado para equipá-lo.

CATEGORIA
FOGUETE AST
MWR-AR/603

176000C intervalo de disparo

peso B

A intervalo B

consumo ENS

Montagem

AC3SL

calor ao bater

D preço unitário

Número máximo de bloqueios

Número de tiros consecutivos

Consumo EN ao disparar

Bocal tipo 3 tiros. Fraco contra inimigos em movimento e pesado 20.000 pessoas usam o peso pesado.

CATEGORIA
ARMA DE CORRENTE
A CWC-CNG-300

33000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D

consumo ENS

装弾数

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras Disparo simultâneo

Número de tiros consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Um Che que dispara balas reais de alta potência em alta velocidade. Ingun. Inimigos pegos à vista Possui poder de fogo instantâneo que pode ser derrotado de uma só vez.

CATEGORIA
SLUG GUN
CWC-SLU-64

48000C intervalo de disparo E

Peso D

Faixa B

consumo ENS

SÓLIDO

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Contagem máxima de bocas D

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

16 tiros espalhados arma de bala. Difícil de evitar completamente O poder quando todos os golpes são surpreendentemente bons.

CATEGORIA
LANÇA-GRANADAS
A CWC-GNS-15

64400C intervalo de disparo D

peso B

A alcance AT

consumo ENS

SÓLIDO

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit S

Contagem máxima de bocas D

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Almoço granada portátil onze. 2º, mas, intenso Grande poder de fogo e peso reduzido são atraentes.

CATEGORIA
LANÇA-GRANADAS
A. CWC-GNL-15

76200C intervalo de disparo

Peso C

E alcance A

consumo ENS

装弾数

AC3 AC3SL

calor ao bater

S preço unitário

Número máximo de disparos D

Número de tiros consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Grene possui poder e calor extraordinários Decida o jogo com alguns tiros de lançador de calor Cobblestone, Heavy AC) Arma padrão.

CATEGORIA
CANHÃO DE PLASMA
MWC-IR./20

114200C intervalo de disparo E

Peso C

Faixa B

ENE consumido

装弾数

AC3 AC3SL

Calor na batida D

Número máximo de fechaduras D

Número de disparos consecutivos D

ENE consumido no lançamento

Plas que dispara balas de energia de alta potência Desempenho (CWC-GNL-15) Está abaixo, mas é conveniente para economizar munição.

CATEGORIA
CANHÃO DE LASER
MWC-LQ/35

78500C intervalo de disparo E

peso B

intervalo DO

Consumo ENA

装弾数

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Contagem máxima de bocas D

Número de divisões D de disparo contínuo

ENC consumido no lançamento

O equilíbrio de poder, peso e número de balas Uma consciência. velocidade rapida Desempenho estável X Alta eficiência.

CATEGORIA
CANHÃO DE PULSO
MWC-XP/80

82200C intervalo de disparo A

Peso S

Faixa B

ENE consumido

装弾数

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Contagem máxima de bocas D

Número de tiros consecutivos D

Consumo no lançamento EN C

Leve, mas com excelente potência e tiro rápido canhão de pulso. O EN consumido no lançamento é Preste atenção ao grande número de pessoas e à melada da fábrica.

CATEGORIA
CANHÃO DE PULSO
MWC-XP/75

105000C intervalo de disparo S

Peso S

Gama D

ENCs consumidos

装弾数

AC3 AC3SL

Calor quando atingido

E preço unitário

Número de disparos consecutivos D

Consumo no disparo EN B

MWC-XP(800) Tipo de poder de fogo aprimorado. roupa O número de balas e poder diminuiu, mas quando disparado Consumo EN nome menos restante < usar outros.

CATEGORIA
CANHÃO DE ÓRBITA
MWC-OC/15

88000C intervalo de disparo E

Peso A

Gama D

ENCs consumidos

装弾数

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Contagem máxima de bocas D

fogo contínuo C

Consumo no lançamento EN S

Dispara armas micro-autônomas que rastreiam os inimigos Talento excepcional. um tempo Vamos usá-lo como um complemento, disparando vários tiros.

CATEGORIA
ARMA DE CORRENTE
CWC-CNG-500

52500C intervalo de disparo S

Peso B

Gama D

Consumo EN S

装弾数

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bloqueios

Número de tiros consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Chainga com maior capacidade de munição hum. É lamentável que o poder da única bala seja reduzido. É peso ineficiente.

CATEGORIA
CANHÃO DE PLASMA
MWC-IR./50

130000C intervalo de disparo E

peso E

dia de alcance

ENE consumido

装弾数

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Contagem máxima de bocas D

Número de disparos consecutivos D

Consumo no lançamento EN c

Mais que o dobro do número de MWC-IR./20 ganho. O poder de fogo total é sólido, mas o peso também é legal Fora 7, 78 yuans apenas para uso noturno e noturno.

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER

T. MWC-LQ/80

159000C intervalo de disparo D

Peso D

Faixa B

Consumo EN C

Número de montagem C

Poder de ataque A

GRITO DE VISÃO DE ENERGIA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de disparos D Número simultâneo de disparos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo no lançamento END

Mais que o dobro do número de MWC-LQ/351
É alto, mas também é bem pesado. peso
Adequado para missões de longo prazo em AC.

CATEGORIA SLUG GUN

T. CWC-SLU-44

56000C intervalo de disparo E

Peso B.

Faixa C.

Consumo EN S

Número do dispositivo D

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA CTORY

AC3SU

Valor de calor no preço unitário hit E

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

fogo rápido 数 número da divisão D

Consumo EN ao disparar

Uma metralhadora leve. peso e bala
Excelente equilíbrio de números,
CWC-SLU-645) Alta versatilidade (U).

CATEGORIA PISTOLA LINEAR

T. MWC-LIC/40

46000C intervalo de disparo E

peso B

Faixa \$

Consumo EN S

Embalagem D

Poder de ataque D.

SÓLIDO VISÃO SP REACIONÁRIO

AC3S

Calor na batida S

preço unitário

Contagem máxima de bocas D Disparos simultâneos 数

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Gás linear caracterizado por poder calorífico extremamente alto
um. Faixa de alta velocidade, excelente longo alcance
Sniping pode desencadear fuga térmica

CATEGORIA ARMA DE CORRENTE

T. A CWC-CNG-220

46000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

Consumo EN S

Número de montagem C

Poder de ataque E

RENS

CA

calor ao bater

Número máximo de bocas D

Número de tiros consecutivos

Consumo EN ao disparar

Uma versão leve da metralhadora.
O número de balas é consideravelmente sacrificado.
O equilíbrio não é bom.

CATEGORIA CANHÃO DE ÓRBITA

T. MWC-OC/30

99000C intervalo de disparo E

peso B

gama E.

ENCs consumidos

poder de ataque E

装弾数 D

ENERGY SIGHT REACIONÁRIO

ACOSL

calor ao bater

E preço unitário

Número máximo de bocas C

Número de disparos simultâneos

Número de disparos contínuos

D ENS consumidos quando disparados

MWC-OC/15 (tamanho duplo
Canhão de órbita. Bastante
É fácil dirigir em inimigos implantando-os ao mesmo tempo.

CATEGORIA CANHÃO DE PULSO

T. MWC-XP/60

17500C intervalo de disparo A

peso \$

Faixa B

Consumo EN D

Poder de ataque D.

装弾数 C

REATORIO DE VISÃO DE ENERGIA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit E

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos A Número de divisões

Consumo durante o disparo EN B

Tipo de assalto que atira 3 vezes ao mesmo tempo
Oito ㄨㄣ. rápido e lento
É difícil acertar todas as balas contra o adversário.

CATEGORIA

T. MWC-LQ/15

86200C intervalo de disparo D

peso \$

Faixa \$

consumo FIM

poder de ataque \$

Número de montagem E

VISÃO DE ENERGIA ND

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

ENC consumido no lançamento

Adequado para sniping com longo alcance e velocidade de bala rápida
Suco na mão. poder suficiente
É extremamente leve, mas tem uma pequena capacidade de munição.

CATEGORIA PISTOLA LINEAR

T. A CWC-LIC/100

840000C intervalo de disparo E

Peso A

Faixa B

Consumo EN S

Número de montagem C

Poder de ataque

SÓLIDO VISÃO

AC3SL

calor ao bater

Número máximo de bocas D

Número de tiros

Consumo EN ao disparar

Tanto o peso quanto o número de balas são excelentes. Lin
TP poder. A quantidade de calor também é CWC-SLU-44
Voo sincero, conveniente para dois 55.

CATEGORIA

T. KWC-HZ120

46000C intervalo de disparo C

Peso A

Alcance A

consumo ENS

poder de ataque B.

Número de montagem B

REACIONÁRIO DE VISÃO SÓLIDA

ACBSL

Valor de calor no preço unitário de hit D

Contagem máxima de bocas D Disparos simultâneos 数

Número de tiros consecutivos D Número de

divisões Consumo EN ao fotografar

Disparo simultâneo de 3 bocais pequenos. aproximar
Todas as balas à distância, longo alcance onde as balas se espalham
À distância, é provável que qualquer tiro acerte.

CATEGORIA DE FOGUETE TRIPLO

T. MWX-VM20/1

107500C intervalo de disparo C

Peso C.

Gama D.

ENCs consumidos

poder de ataque c.

装弾数 E

REACIONÁRIO DE VISÃO SÓLIDA

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário de hit D

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um míssil vertical de dois ombros. escudo
É confiável disparar quatro tiros ao mesmo tempo,
O número de munições é um pouco insatisfatório.

CATEGORIA

T. CWX-DM-32-1

90000C intervalo de disparo D

Peso D.

Gama D.

consumo FIM

Poder de ataque D.

Número de montagem D

SOLID SIGHTCOR

AC3 AC3SL

Calor na batida D

彈単価

Número máximo de bocas D

Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Ambos os ombros dual mi que disparam 4 tiros ao mesmo tempo
Ciclo. A balística é direta e fácil de manusear
Dragão, evitando o velho.

CATEGORIA

T. MWX-LANZAR

135000C intervalo de disparo E

peso

Gama D.

ENCs consumidos

boca de ataque

Número de montagem E

VISÃO ST SÓLIDO

AC3 ACS

Valor de calor no hit E preço único E

Número máximo de disparos D Número simultâneo de disparos D

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um contêiner que se divide em 12 mísseis.
Injetar na. Não foi possível bloquear
Antes da divisão, o Tanobata que atinge jã a do mesmo tamanho.

CATEGORIA

T. ACWX-LIC-10

90000C intervalo de disparo C

Peso A

Faixa B

Consumo EN S

Poder de ataque D.

装弾数 C

ENERGY SIGHT REACTOWARY

AC3 AC3SL

Calor ao golpe E Número

彈単価

máximo de boquilhas D Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo no lançamento EN E

Possui o maior poder destrutivo de qualquer arma de energia.
Sim, ambos os canhões lineares de ombro. alguns
A velocidade da bala que pode fazer uso do número de balas também é atraente.

CATEGORIA

T. MWX-MX/STRING

77700C intervalo de disparo E

peso E

Faixa C.

ENE consumido

poder de ataque D.

装弾数 E

ATORIAL DE VISÃO DE ENERGIA

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit E

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

ENA consumido no lançamento

4 tiros, um tiro,
Ambos os canhões de quarteto de ombro. Precisão
é alto, mas inferior em potência, número de balas e peso.

CATEGORIA

T. KWX-OC-22

64000 intervalo de disparo E

Peso C.

gama E.

ENE consumido

Poder de ataque E

装弾数 E

VISÃO DE ENERGIA SP

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de boquilhas C Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos A Número de divisões

Consumo no lançamento EN S

Talentoso com os dois ombros ㄨ.
Porque dispara armas autônomas diretamente acima,
É mais eficaz quando usado defensivamente do que ofensivamente.

CATEGORIA

T. CWX-DM-48-1

125000C intervalo de disparo D

Peso D

Faixa C.

consumo FIM

poder de ataque D

Número de montagem D

VISÃO SÓLIDO

AC3SL

calor ao bater

Número máximo de tiros DT disparo simultâneo número A

Número de tiros consecutivos

Consumo EN ao disparar

CWX-DM-32-10) Números aumentados. Pesado
Como a quantidade não aumentou tanto,
Se você pode pagar, escolha este.

CATEGORIA
MISSEIS VERTICAIS
MWX-VM40/1 157500

C intervalo de disparo C
Peso E
Gama D.
Consumo EN C
Capacidade
D SOLID SIGHT CONARY

AC3SL

"Calor ao bater"
D preço unitário
Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos
Número de disparos consecutivos D número da divisão D
Consumo EN ao disparar

Dobrou o número de marcadores que era uma desvantagem do MWX-VM20/1. Dependendo do mapa, o efeito é ótimo e o aumento de peso é modesto.

CATEGORIA
MISSEIS DUPLOS
CWX-DM-60-1

140000 C intervalo de disparo C
Peso E
Gama D.
Consumo EN E
capacidade de munição C
poder de ataque D.

ACASU

calor ao bater D Preço unitário
Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos
Número de disparos consecutivos D número da divisão D
consumo EN ao disparar

Míssil de ombro duplo com maior potência e capacidade de munição. É muito pesado, mas se você puder equipá-lo, o efeito é tremendo.

CATEGORIA
LANÇADOR DE GRANADA
A CWX-GND-30

180000C intervalo de disparo E
Peso E
Alcance ENA Capacidade de munição consumida D
Poder de ataque S

AC3S

Valor de calor no preço unitário hit S
Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos
Número de disparos consecutivos D número da divisão D
Consumo EN ao disparar

Dispara duas granadas consecutivas. O peso e o longo intervalo de disparo são negativos, mas a potência é perfeita.

CATEGORIA
ARMA DE CORRENTE
ACWB-DC-150

77700C intervalo de tiro S
Peso D
campo de tiro D
Consumo EN S
Capacidade de munição A
Poder de ataque E.

AC3SL

Valor de calor no valor E de impacto
Número máximo de travas D Número de disparos simultâneos
Número de disparos contínuos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Arma de corrente de cano duplo. Tem uma visão ampla, mas seu poder de ataque, número de balas e velocidade da bala são inferiores, e é um tanto carente de poder como uma arma de duas mãos.

UNIDADE TRASEIRA 7 (RADAR)

O radar muda à medida que a série avança. É uma peça que possui diversos tipos de funções adicionais. Nem todas as peças são perfeitas, mas escolha sabiamente.

CATEGORIA
RADAR
A. CRU-A10

12100C
Peso S.
Distância do radar E
Consumo EN S

AC3 AC3SL

RADER DE MISSEIS PADRÃO R-BIO
SENSOR DE ZOOM
STEALTH N
DO SENSOR DE MAPA A&P

Área de exibição ampliada E

Embora seja o radar inicial do equipamento, a carga na aeronave também é a menor. Contanto que você preste atenção aos mísseis vindos de seu ponto cego, é desempenho suficiente.

CATEGORIA
RADAR
CRU-A102T

15000C
Peso A
distância do radar D
Consumo EN C

AC3 AC3SL

CIRCLE MISSILE RADER R-BIO
SENSOR DE ZOOM
STEALTH N
DO SENSOR DE MAPA A&P

Área de exibição ampliada A

Um tipo leve com sensor de míssil e sensor biométrico. Desempenho que pode ser considerado uma máquina padrão adequada para missões com muitos inimigos.

CATEGORIA DE RADAR
RADAR
MM/009L

21000C
Peso A.
Distância do radar D
Consumo EN C

AC3 AC3SL

CÍRCULO MISSILE RADER R-BIO
ZOOM SENSOR
MAPA STEALTH N
SENSOR NOSSO ARP

Área de exibição ampliada A

Um radar de médio alcance com um alcance de busca inimigo expandido. O equilíbrio entre desempenho e peso é ruim e não há muitas oportunidades para desempenhar um papel ativo.

CATEGORIA
RADAR
MRL-RE/111

28000C
peso B
Distância do radar C
Consumo EN

AC3 ACOS

RADER R-BIO
SENSOR DE ZOOM DE MISSEIS OCTAGONOS
STEALTH N
CONTADOR DO SENSOR
MAPA A&P

Área de exibição ampliada S

Tipo multifuncional com sensor furtivo. A extensão inimiga MEST-MX/CROW pode ser desativada.

CATEGORIA
RADAR
MRL-SS/SPHERE

42000C
Peso D
Alcance do radar A
Consumo

AC3 AC3SL Área

EN E CIRCLE MISSILE RADER R-BIO
ZOOM SENSOR
STEALTH N-ECM
CANCELADOR DO CONTADOR DO SENSOR

de exibição ampliada C

Um radar de alto desempenho equipado com todas as funções adicionais e um amplo alcance de busca do inimigo. Como resultado, a carga na fuselagem também é grande, tornando-a inadequada para CA leve.

CATEGORIA
RADAR
Índice CREST

17500C
Peso A
Distância radar D
Consumo EN

AC3SL

CÍRCULO DE MISSEIS
RADER R-BIO
SENSOR DE ZOOM
STEALTH N-ECM
CANCELADOR DO CONTADOR DO SENSOR

Área de exibição ampliada A

Tem um amplo alcance de pesquisa, é leve e consome pouco EN. As funções adicionais são necessárias e suficientes, e a usabilidade é sem dúvida a melhor.

CATEGORIA
RADAR
MRL-MM/011

40500C
peso E
Gama de radar
Consumo EN E

AC3SL

S OCTAGON MISSILE RADER R-BIO
ZOOM SENSOR
STEALTH N-ECM
CANCELADOR DO CONTADOR DO SENSOR

Área de exibição ampliada S

Alcance de radar mais longo com todos os extras. No entanto, o peso e o consumo de EN também estão além do radar.

UNIDADE DE VOLTA (REVISTA)

Com o AC3 e o AC3SL, não há distinção entre munição real e carregadores de energia. Observe também que a capacidade de munição do Exceed Orbit não aumenta.

CATEGORIA GERAL REVISTA T
CRISTA ACM-

55000C
peso B
Taxa de aumento de munição D
Consumo EN S

AC3 AC3SL

Carregador adicional mais leve que aumenta a capacidade de munição para armas não-EO, interiores e extensões em 10%.

CATEGORIA GERAL REVISTA T
MM-AD/20

Peso C.
Taxa de Aumento da Capacidade de Munição C Consumo EN S

AC3 AC3SL

Carregador adicional com 20% a mais de capacidade de munição. Ele pesa menos que o dobro do CM-AD-10, portanto é superior em termos de eficiência.

CATEGORIA
REVISTA GERAL
KM-AD30

89000C
Peso D
Taxa de aumento de munição B
Consumo EN S

AC3SL

Aumento de 30% na capacidade de munição A eficiência de peso foi superior a MM-AD/20, mas é difícil equipar com o peso de um míssil de tamanho médio.

"UNIDADE TRASEIRA (REFORÇO)

O reforço adicional é uma nova peça do "AC3SL". Você pode aumentar a saída do booster, mas não se esqueça que o consumo de EN também aumentará.

CATEGORIA
ADICIONAR REFORÇO
MWB-MX/WAKE

107500 C
Peso C
Saída Boost adicional C
Consumo EN C

AC3SL

Booster auxiliar de ambos os ombros para reforço de impulso. Dependendo da fuselagem, o peso das peças diminuirá a velocidade, por isso o teste é essencial.

REVISTA CATEGORIA GERAL
T KWM-AD-60

59000C
peso E
Consumo PT A

AC3 AC3SL

Na verdade, a taxa é de 60%, efeito de peso A taxa também é a mais alta, mas como os dois ombros estão bloqueados, você lutará apenas com armas de braço.

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/350

29000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

consumo ENS

poder de ataque E

FORÇA SÓLIDA

AC3 AC3S

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Excelente poder de ataque entre metralhadoras

Nove, o número de embalagens é feito. contra AC

Como força principal, é extremamente confiável.

CATEGORIA METRALHADORA

CWG-MG-500

29000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

consumo ENS

poder de ataque E

WS SÓLIDO PARA

AC3 AC3S

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Excelente poder de ataque entre metralhadoras

Nove, o número de embalagens é feito. contra AC

Como força principal, é extremamente confiável.

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/1000

61000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

Consumo EN S

poder de ataque E

SW SÓLIDO CON

AC3 AC3SU

Calor na batida E

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Número de 1000 rodadas reais, comprimento

Metralhadora de combate. que tipo de missão

CATEGORIA METRALHADORA

CWG-MG-250

21000C intervalo de disparo S

Peso S

Faixa D Consumo ENS

Número de montagem B Poder de ataque E

VISÃO WS

SOLIDOWRY

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Versão compacta do CWG-MG-500. número de embalagem

Pedra de presença numérica, luz AC

É perfeito para lutar entre si.

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/700H

67500C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

consumo ENS

poder de ataque E

VISÃO WS

SÓLIDA

AC3SL

Quantidade de calor durante o colar E preço unitário de bala

*Número máximo de bocas D Consumo durante a queima PT

D número de disparos consecutivos

Uma metralhadora com foco térmico. poder ofensivo

Embora seja inferior ao

É fácil apontar para fuga térmica.

CATEGORIA METRALHADORA

ACWG-MG-300

45000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

Consumo EN S

poder de ataque E

DISPOSITIVO NÚMERO A

VISUAL ENTRADA SÓLIDA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Disparo simultâneo D Contagem de disparo contínuo D

A metralhadora mais poderosa. munição

Número dois 2, máximo de guerra AC

Exibe uma eficiência de ataque próxima a forte.

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/DEDO

300000C intervalo de disparo S

Peso S

gama E.

Consumo EN B

poder de ataque E

Embalagem B

VISÃO SP SÓLIDO REACIONÁRIO

AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Uma metralhadora especial que dispara vários tiros simultâneos.

Possui poder de fogo instantâneo aterrorizante, mas em um instante

Uma arma decisiva de curto prazo que fica sem munição.

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/800

43000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

Consumo EN S

poder de ataque E

VISÃO WS

CON SÓLIDO

AC3SL

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Peso, número de unidades, poder de ataque, poder total

Padrões altos. Poder abrangente, o melhor entre todas as armas

Uma obra-prima do poder original.

CATEGORIA ARMA DE MÃO

CWG-HG-80

19000C intervalo de disparo A

Peso S.

gama E.

consumo ENS

Número de montagem D Poder de ataque E

VISÃO WS SÓLIDO ACTIONARY

AC3 AC3SL

Quantidade de calor no hit C Preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo ao disparar EN

Disparos simultâneos D Número de disparos contínuos D

A arma mais leve no braço direito. Seu poder é baixo,

mas tem excelente saída de calor e recuo, e é eficaz para

ataques consecutivos de curto alcance 5).

CATEGORIA ARMA DE MÃO

MWG-HG/100

28000C intervalo de disparo A

Peso S.

gama E.

consumo ENS

poder de ataque D

VISÃO WS

SÓLIDO REACIONÁRIO

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Ataque orientado para o poder, mas sem calor

Não estrague a vantagem da arma final

CATEGORIA ARMA DE MÃO

CWG-HG-150

38000C intervalo de disparo A

Peso S.

gama E.

Consumo EN S

poder ofensivo E

VISÃO WS

SÓLIDO REACIONÁRIO

AC3SL

Valor de calor no preço unitário de hit C

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número simultâneo de disparos D Disparo contínuo 数

Aumento do número de CWG-HG-80, peso

ainda é leve, por isso é adequado para guerra de longo prazo.

suficiente para suportar o uso.

CATEGORIA REVÓLVULA AST

CWG-HGB-90

15000C intervalo de disparo A

Peso S.

gama E.

Consumo EN S

Poder de Ataque E

VISTA SÓLIDÁRIA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Tiro simultâneo D Número de tiros consecutivos C

Revólver de assalto de 3 tiros. BA

Lance é um passe, mas ainda funciona

É difícil acertar o inimigo após o segundo tiro.

CATEGORIA REVÓLVULA AST

ACWG-HGB-80

37000C intervalo de disparo A

Peso S

gama E.

Consumo EN S

Poder de ataque E

VISÃO SP SÓLIDO CO

AC3SL

calor ao bater

D preço unitário

*Número máximo de disparos Consumo EN ao disparar

Disparo simultâneo D número de disparos consecutivos

Espada tipo 4 tiros feminina 82 inferior, roupa

Menos balas, mas mais poderosas e mais leves

Portanto, pode ser usado como uma arma secundária.

CATEGORIA ARMA DE MÃO

À CWG-HG-200H

85000C intervalo de disparo A

peso B

gama E.

consumo ENS

Número de montagem B Poder de ataque E

VISÃO WS SÓLIDO REACIONÁRIO

AC3SL

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Disparos simultâneos D Número de disparos contínuos D

Embora a potência seja baixa, possui uma grande quantidade de calor e riqueza.

A rica munição é atraente, mas bastante pesado

É uma pena para uma arma.

CATEGORIA REVÓLVULA AST

MWG-HGB/108

65000C intervalo de disparo A

Peso A

dia de alcance

consumo ENS

Poder de ataque E

VISUALIZAÇÃO SÓLIDA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos S

O melhor tipo de 6 tiros da pistola de assalto

No entanto, a taxa de acerto após o segundo tiro não muda

Dimensões. Uma das características do futuro é a vitalidade.

CATEGORIA BAZUCA

CWG-BZ-50

53000C intervalo de disparo C

Peso C.

Faixa D-

Consumo EN S

Poder de ataque A

VISUAL SÓLIDO REACIONÁRIO

SP

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de bocas D Consumo na queima PT

Disparo simultâneo D número de disparos consecutivos

As três ameaças de poder, calor e recuo de bala

Uma boa bazuca. velocidade de bala lenta

8107 potência de fechamento de distância.

CATEGORIA



CWG-BZ-30

PEITO L

71000C intervalo de disparo D

Faixa C.

Peso D

consumo ENS

Poder de ataque do dispositivo número D

VISUAL SÓLIDO EACIONÁRIO

AC3 AC3SL

Calor no preço unitário de sucesso A

Número máximo de boquilhas D Consumo durante o disparo EN

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Número da divisão

A luz aprimorada do poder de ataque do CWG-BZ-50 reduziu o calor e o número de balas e aumentou o peso. 8 Yu no 又 恵 < tratado como 550.

CATEGORIA BAZOOKA



MWG-SBZ/24

ESPALHAR BAZOOKA

44200C intervalo de disparo C

Gama D.

peso E

Consumo EN S

Montagem número E *Força de ataque C

VISUAL CHORO SÓLIDO

AC3 AC3SL

Calor ao acertar D Número

preço unitário

máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

Disparo simultâneo D

Fogo contínuo D

número da divisão

Adotou uma ogiva especial que se espalha em 3 tiros

Poder de Hachimata. aceleração/desaceleração), alcance próximo

A teoria é apontar para todas as balas atingidas.

CATEGORIA

ESPALHAR BAZOOKA



MWG-SBZ/48

100000C intervalo de disparo C

peso E

Gama D.

consumo ENS

Poder de ataque C.

VISUAL SÓLIDO REACIONÁRIO

ACSSL

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

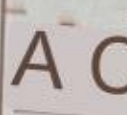
Número de disparos simultâneos D Número de disparos contínuos D

Número de divisões

MWG-SBZ/24) Número de montagem tipo duplo. Embora seja a mais pesada de todas as bazucas, seu desempenho geral de ataque foi bastante aprimorado.

CATEGORIA

BAZUCA



A CWG-BZ-25

CRISTAL

90300 intervalo de disparo D

Peso A

consumo ENS

Poder de ataque A.

VISUAL SÓLIDO REACIONÁRIO

AC3SL

Valor de calor no preço unitário de hit B

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Disparos contínuos D

número da divisão

Uma bazuca de médio alcance com excelente alcance e velocidade

de bala. A taxa de acerto é alta, mas o número de balas e o poder são

いまひとつで、uma arma auxiliar obrigatória.

CATEGORIA

BAZUCA

Um intervalo de

LEREST ILL 85000C C

Gama D.

consumo EN S

Poder de ataque A.

VISTA CURSOS SÓLIDOS

AC3S

Calor no preço unitário de sucesso A

Número máximo de bocas D

Número de tiros simultâneos D

Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Número de disparos consecutivos D

CWG-BZ-50) Número aumentado. peso

também aumentou significativamente, então a arma principal

Quero fazer pleno uso do poder de fogo total.

CATEGORIA

BAZUCA

A CWG-BZ-30R

42000 G Horas extras C

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

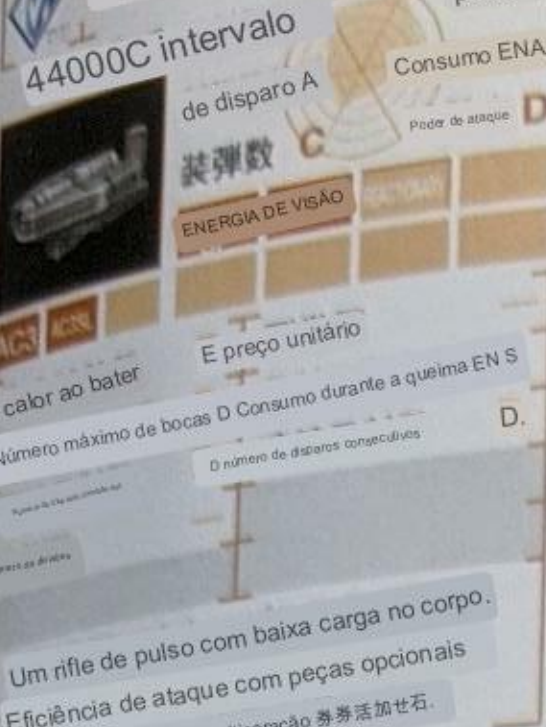
VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

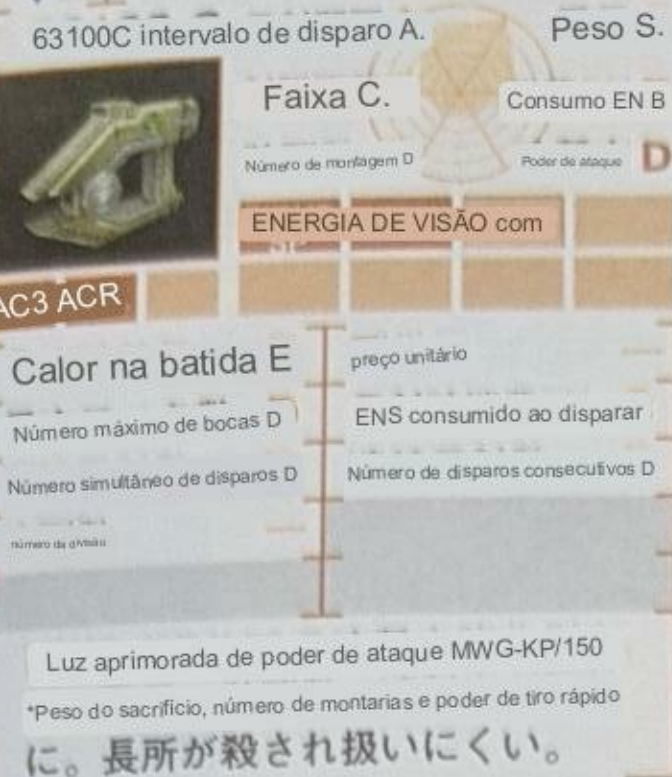
VISUAL SÓLIDO

VISUAL SÓLIDO

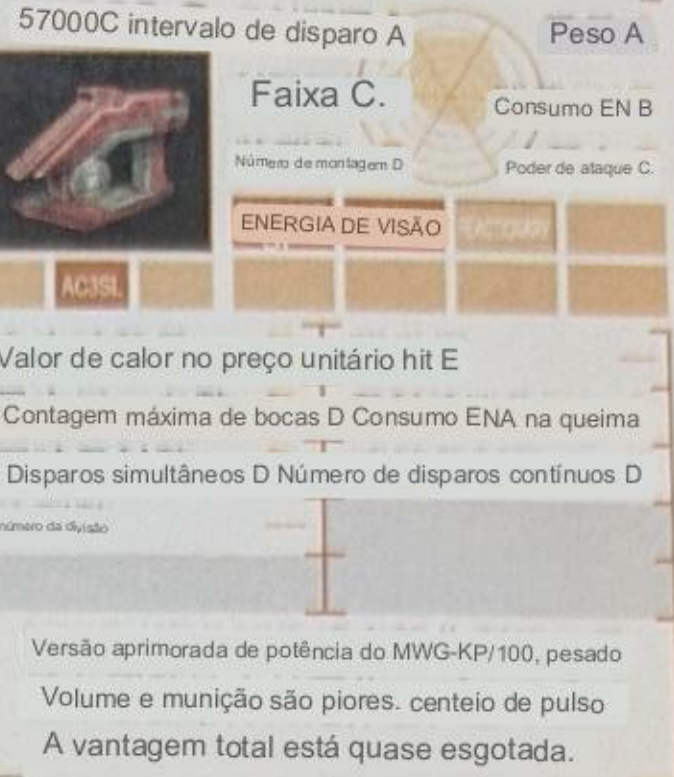
MWG-KP/150



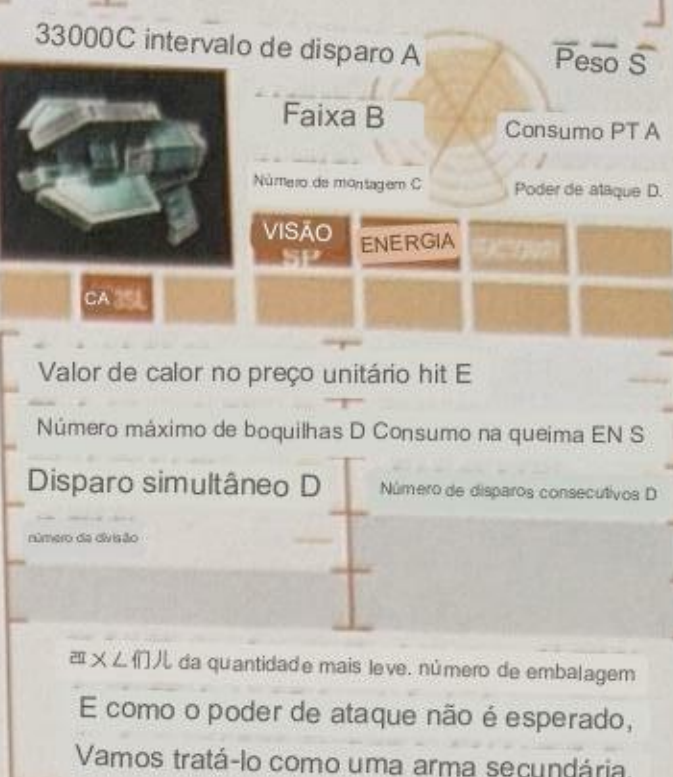
MWG-KP/100



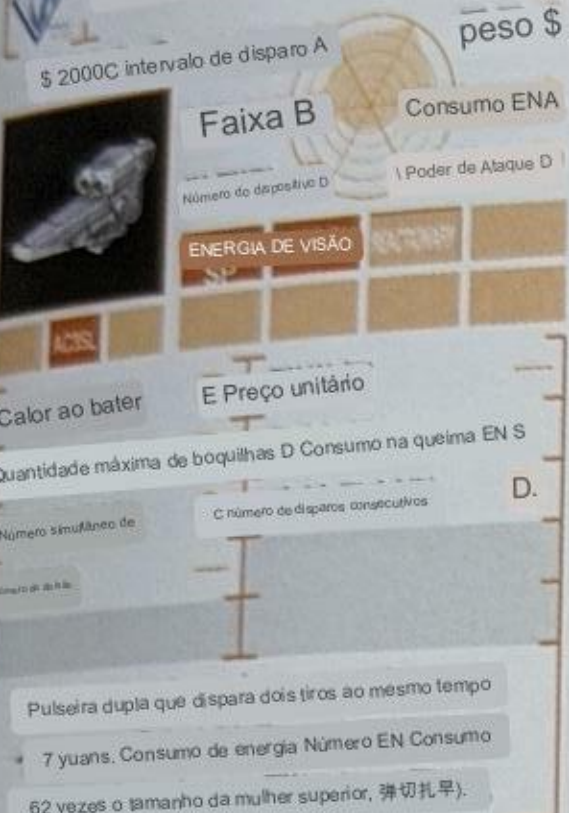
MWG-KP/80



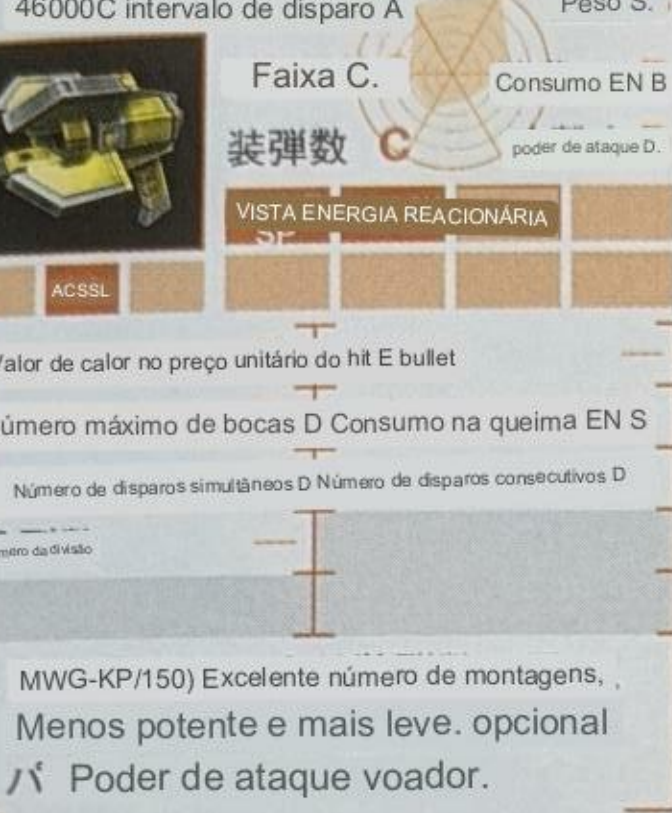
MWG-KP/120



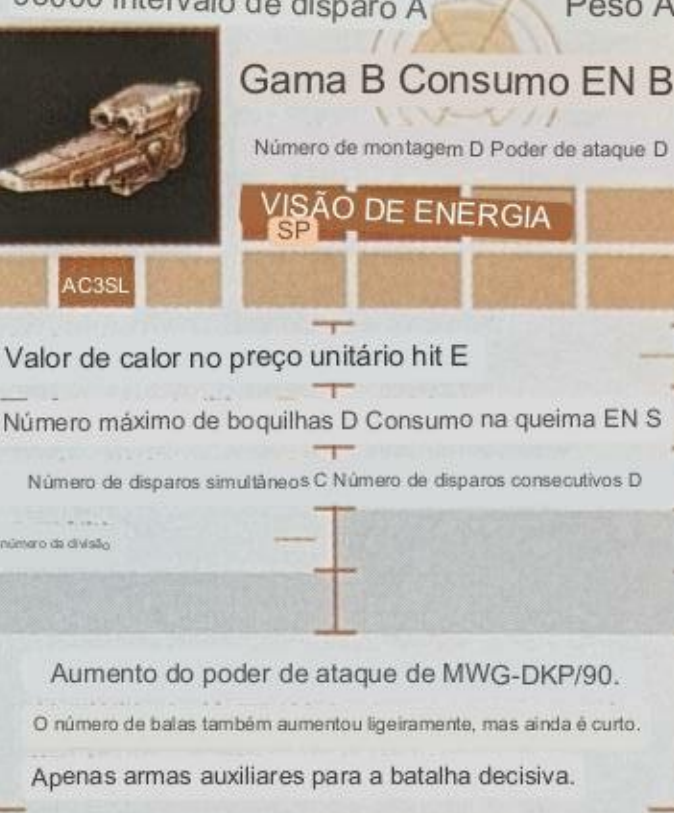
MWG-DKP/90



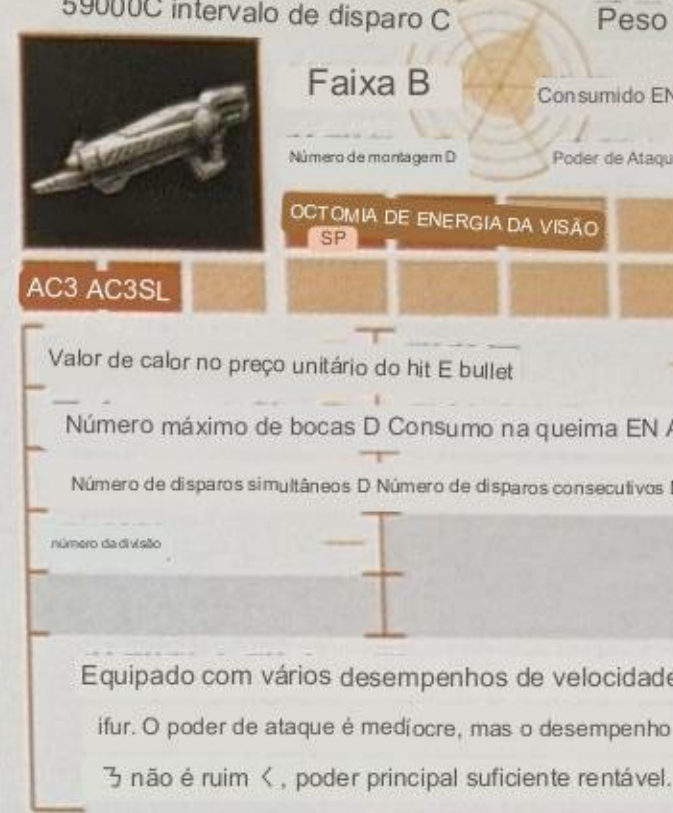
MWG-KP/180



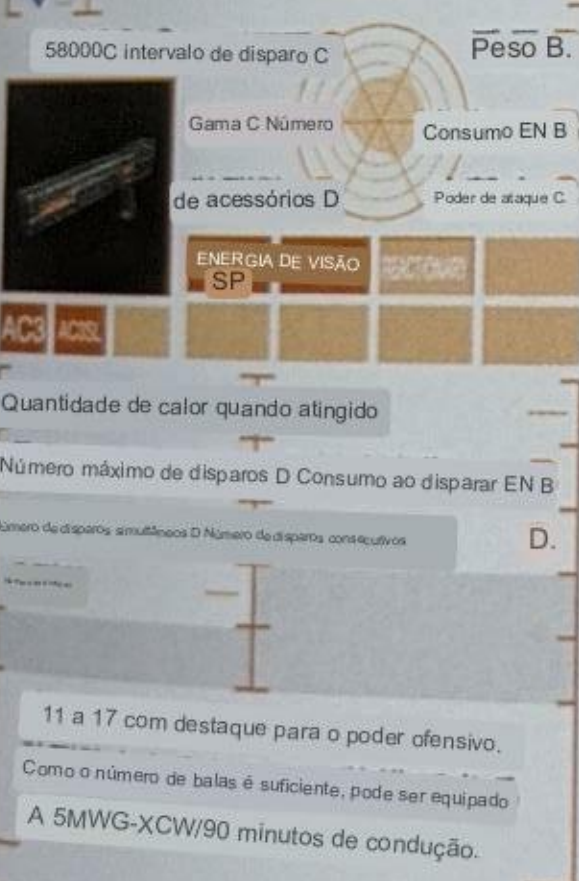
MWG-DKP/100



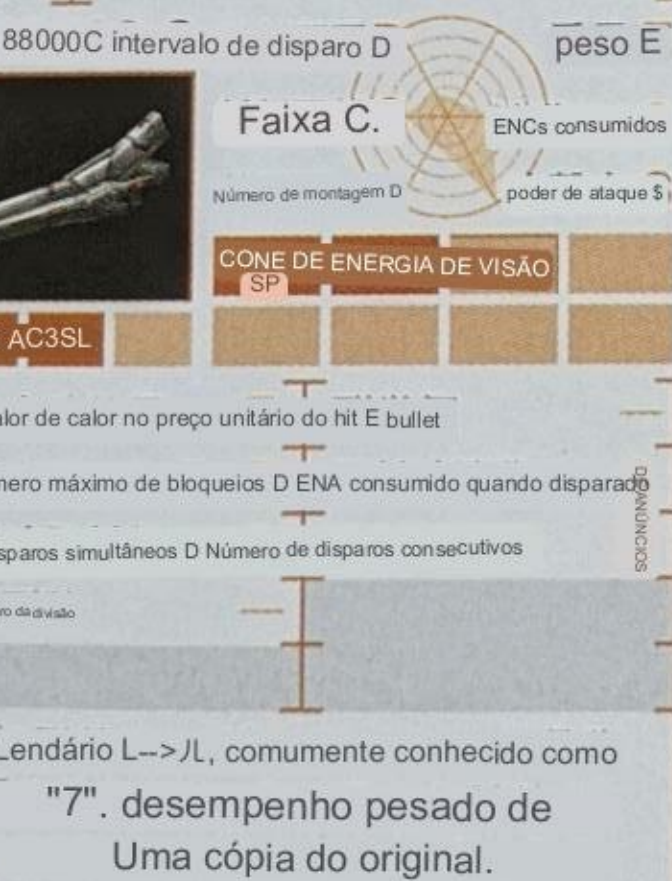
MWG-XCW/90



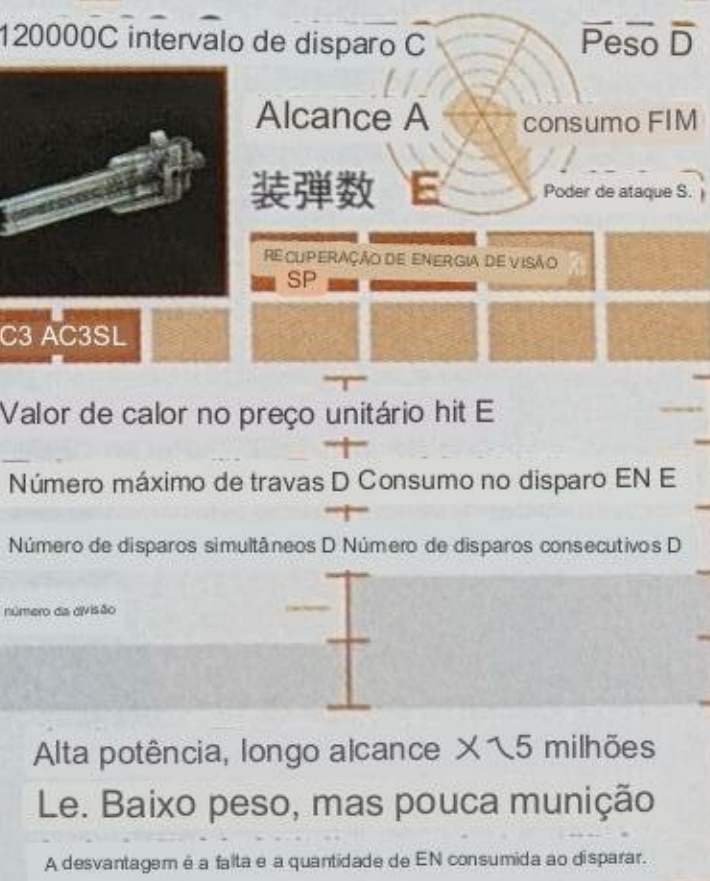
MWG-XCB/75



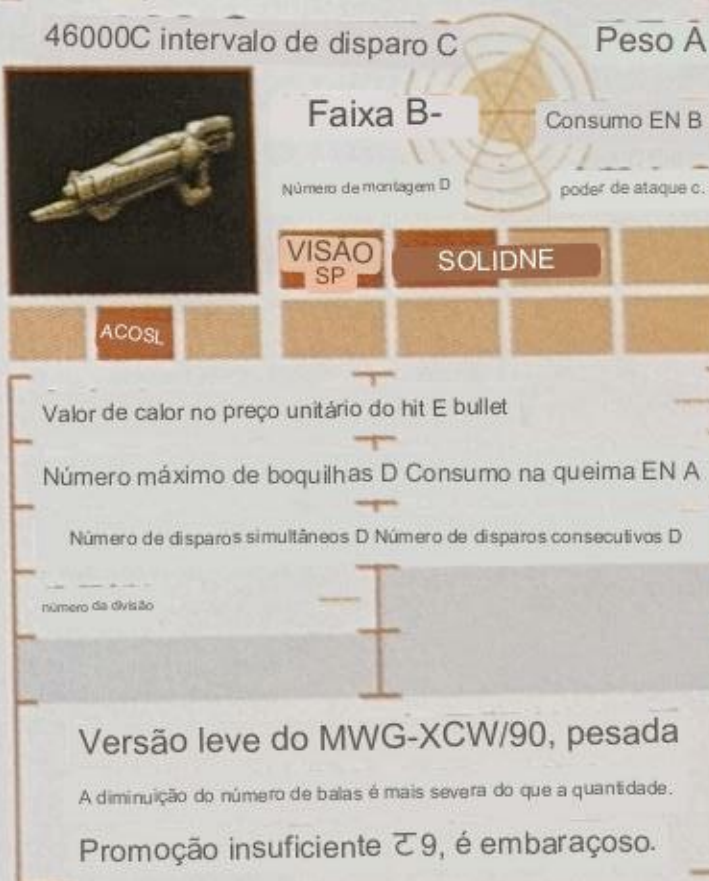
MWG-KARASAWA



MWGG-XCG/20



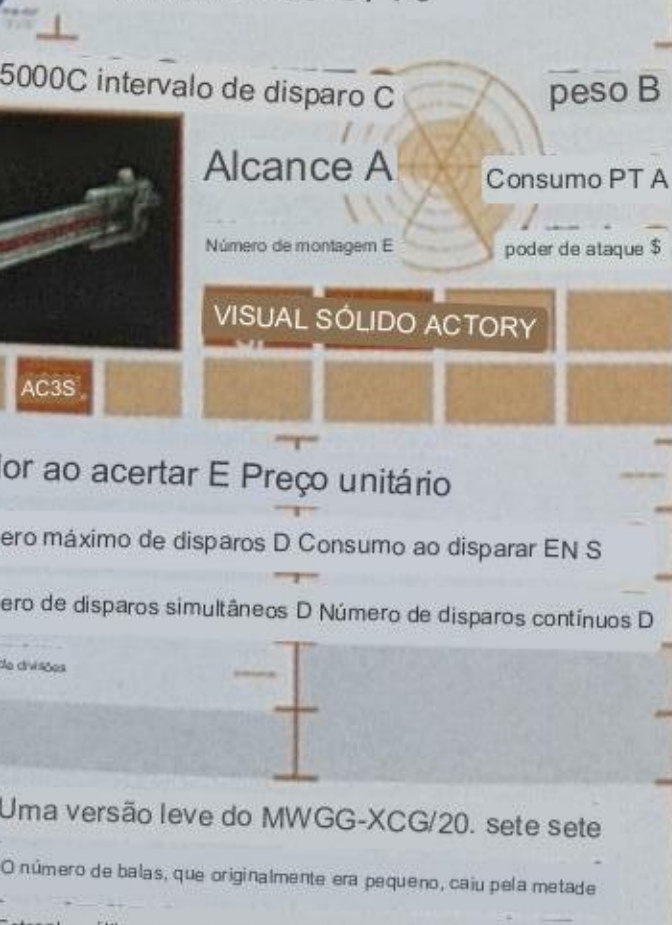
MWG-XCY/50



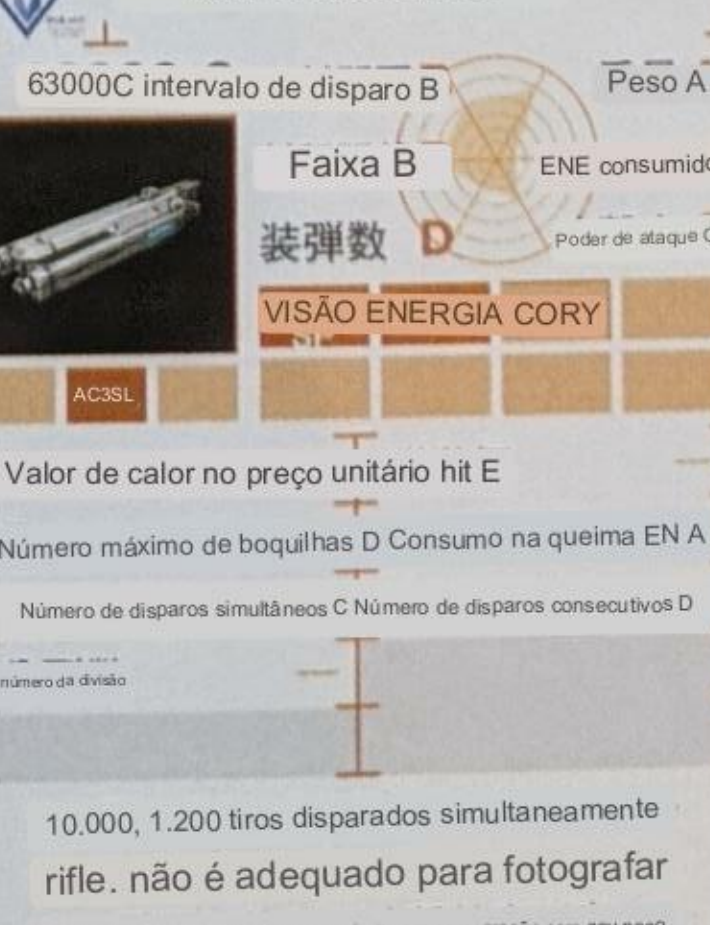
MWG-XCP/150



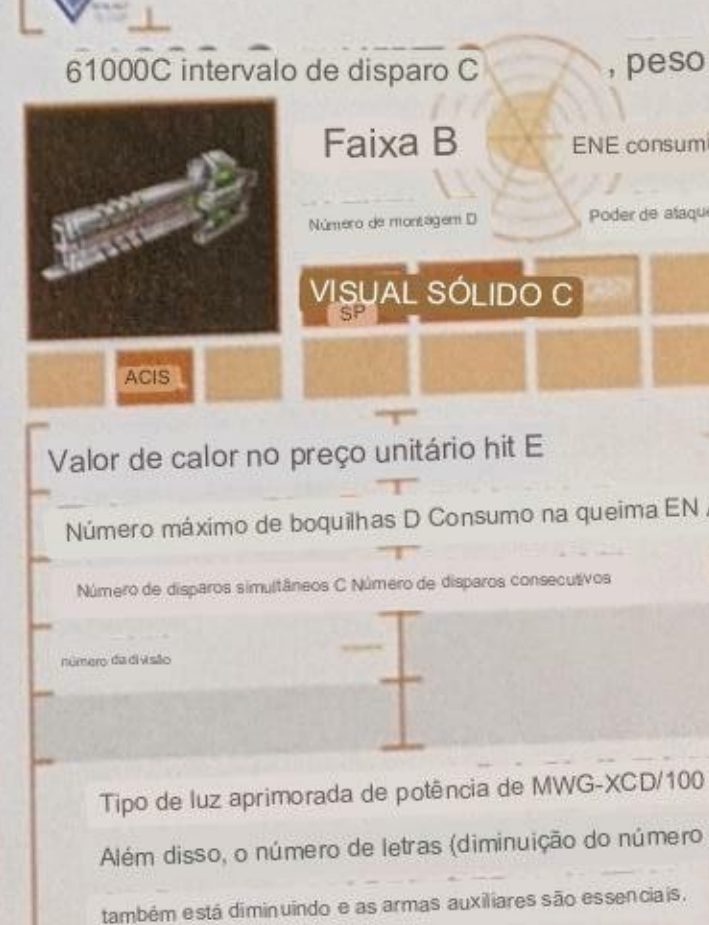
MWG-XCG/10



MWG-XCD/100



MWG-XCD/70



CATEGORIA T. RIFLE DE LASER

CWG-XCMK/70

76000C intervalo de disparo C

Peso A

C alcance C

consumo FIM

Número do dispositivo D

Poder de ataque C.

SIGHT ENERGY CON

ACOST

Heat na batida E

bloqueio máximo número D

Número de tiros simultâneos D

Número de divisões

preço unitário

ENA consumido no lançamento

Número de disparos consecutivos D

Embora seja um concorrente do Karasawa, tem desempenho mediocre, exceto peso e número de unidades. baixa potência", Poderosa (Orie).

CATEGORIA T. MÃO GRANDE FOGUETE

CWGG-HLR-ALX

45000C intervalo de disparo E,

peso E

Gamas

Consumo EN S

Equipamento número E poder de ataque S

NÃO BLOQUEIO SÓLIDO REACIONÁRIO

ACSL

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de fechaduras E

Consumo ao disparar EN Número

Tiro simultâneo número D

Número de divisões

de disparos consecutivos D

Um grande foguete de mão que é a arma mais forte do braço direito. No entanto, não pode ser bloqueado, tem 4 balas e é extremamente poderoso.

CATEGORIA T. ESPINGARDA DE GRANADA

CWGG-GRS-30

disparo E do CREST 42000C

Peso B.

Faixa B

Poder de ataque

Número de montagem D

ENS consumido S

VISUAL SÓLIDO REACIONÁRIO

ACOSE

calor no golpe S

preço unitário A.

Número máximo de bocas D

Consumo no lançamento PT

Tiro simultâneo número D

Número de disparos consecutivos D

Número de divisões

Tipo leve Kushishita 37JL. Potência (menos da metade do JCWGG-GR-120, mais que o dobro do número de balas e alta estabilidade.

CATEGORIA T. ESPINGARDA DE PLASMA

MWGG-XCG/40E

93000C intervalo de disparo D

peso E

Faixa \$

Consumo END

Número de montagem D

poder de ataque S

VISTA ENERGIA SP

CARRO

ACSSL

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de bocas D

Consumo no lançamento END

Número de disparo simultâneo D

Número de disparos consecutivos D

Número de divisões

Desvantagens do MWGG-XCG/20 > Duplicou o número de balas. É chocantemente pesado, mas possui um desempenho ofensivo esmagador.

CATEGORIA T. RIFLE DE LASER

MWG-XCW/PKL

122000C intervalo de disparo C

peso C

Faixa B

ENBs consumidos

Número de montagem

poder de ataque B

D SIGHT SOLIDUTINA

ACASL

Calor na batida E

preço unitário

Número máximo de aberturas D

Consumo durante o disparo EN B

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Um rifle laser com excelente poder de ataque e capacidade de munição. Mesmo descontando a alta carga da fuselagem, ainda apresenta excelente desempenho.

CATEGORIA T. obus

KWG-HZL80 35500C

intervalo de disparo C

peso S

Gama D.

consumo ENS

Número de montagem D

Poder de ataque A

VISÃO WS SOLID ACTIONARY

ACISL

Valor de calor no preço unitário de hit B

Número máximo de bocas D

Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Uma arma de arremesso que dispara projéteis altamente explosivos com trajetória parabólica. O desempenho é excelente, mas o travamento não é possível e o guia não é exibido.

CATEGORIA T. MÍSSEIS DE MÃO

A CWGG-HM-80

68200C

intervalo de disparo C

gama C.

Número de montagem D

Poder de Ataque

C consumo ENE

VISÃO SÓLIDA

ACS

Quantidade de calor no

D Preço unitário

momento da batida Máx.

Consumo EN no lançamento

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

número da divisão

CWGG-HM-6000 Aumente o número de disparos consecutivos. Com travamento máximo, todas as balas acertam e a força do centro leste é deixada.

CATEGORIA T. obus

KWG-HZL60

43000C dias de intervalo

peso B

Faixa C.

consumo ENS

Número de montagem D

Poder de ataque C.

SIGHT WS SOLID PEACTIONARY

ACISL

Calor no hit C

Preço unitário S

Número máximo de bocas D

Consumo na queima EN

disparo simultâneo 数

D número de disparos consecutivos

número da divisão

Uma arma de arremesso que usa balas altamente explosivas que se dividem em 4 após o disparo. Após a divisão, a potência é baixa e a trajetória é instável, dificultando bastante o uso.

CATEGORIA T. ESPINGARDA DE PLASMA

MWGG-XCG/20ET

peso C110000C

intervalo de tiro

Valor de calor no hit E

Número máximo de tiros consumidos, quando disparados ENB Número

Número de disparo simultâneos de suco de tiro do telescópio simultâneo

EN consumido durante o lançamento

Rifle, mas com baixa capacidade de munição

A potência também é reduzida, insatisfatória

CATEGORIA T. LANÇA-CHAMAS

KWG-FTL600

54200C intervalo de lançamento S:

HRERE RENS

calor ao bater

Número máximo de bocas E

Consumo no lançamento Branco

Número de disparos consecutivos

Número de divisões

E extremamente curto como um lança-granada que não pode ser travado, mas tem uma alta capacidade de calor, tem um tiro e um efeito de impacto muito grande.



UNIDADE DE BRAÇO R (LÂMINA)

Muitas das lâminas do braço direito que apareceram em "AC3" têm maior poder de ataque do que as lâminas do braço esquerdo, mas há um limite para o número de ataques e um modo de "impulso" é usado. A precisão é inferior devido ao íon.

CATEGORIA

LÂMINA

KWB-SBROX

24000C Tempo de recarga S

Peso S

Faixa de lâmina A

Consumo EN S

Poder de ataque C

AC3 AC3SL

Calor na batida D

彈単価 S

Geração de calor ao atacar S

A lâmina de projétil mais leve. Tem um bom equilíbrio de potência, número de balas e tempo de recarga, e pode compensar sua baixa precisão com números.

CATEGORIA

LÂMINA

KWB-SBR01

38600C tempo de recarga B

peso B

Faixa de lâmina C-

Consumido EN A

Poder de Ataque B

AC3 AC35

Calor ao acertar

B preço unitário C

Geração de calor ao atacar B

Tipo reforçado com poder de ataque e capacidade de calor melhorados.

CATEGORIA

LÂMINA

KWB-MARS

42300C Tempo de recarga E

Peso E

Alcance da lâmina E

Consumo EN E

Poder de ataque A

AC3 AC3SL

calor ao bater S

Calor gerado durante o ataque D

Além da potência aprimorada, a quantidade de calor também é a mais alta. O dano combinado com fuga térmica é enorme, mas só pode ser usado 10 vezes.

CATEGORIA

LÂMINA

KWB-SBR02/RS

72000C tempo de recarga S

Peso A

Faixa de lâmina A

Consumo EN S

Poder de ataque E

AC3

E Preço unitário S

Geração de calor no ataque A

Uma lâmina de projétil que enfatiza o número de balas. O poder é o mais baixo, mas 50 ataques se houver várias vezes, também pode ser usado para fins de contenção.

CATEGORIA

LÂMINA

KWB-SBR44

94000C Tempo de recarga D

Peso E

Faixa de lâmina A

Consumo EN S

Poder de ataque S

ACSSU

Calor ao acertar

Um preço unitário E

Calor ao atacar E

Um AC leve significa literalmente "one-hit kill" Tipo orientado para o poder de ataque que pode mirar. No entanto, é usado apenas 4 vezes.



UNIDADE DE BRAÇO L (LÂMINA)

Em "AC3", a arma do braço esquerdo apareceu e as opções para o equipamento do braço esquerdo se expandiram ainda mais. No entanto, a sensação de estabilidade da lâmina, que pode ser usada um número ilimitado de vezes, varia, nunca.

CATEGORIA

LÂMINA DE LASER

CLB-LS-1551

11000 C EVS consumido durante ataque de lâmina

Peso S

Quantidade média de lâmina E

Consumo EN S

Faixa de lâmina A

Poder de ataque de lâmina E

AC3 AC3SL Valor

calorífico S

Poder de ataque de onda de energia E

Valor de calor quando a onda de energia atinge

ENS consumido quando a onda de energia é disparada

E Valor de calor quando a onda de energia é emitida A

Recuo da Onda de Energia B

Lâmina de equipamento inicial mais barata repesada. Seu desempenho não é confiável e só pode ser usado como seguro quando você ficar sem munição.

CATEGORIA

LÂMINA DE LASER

MLB-LS/003

29000C

Peso

lâmina média E

Consumo EN A

Faixa de lâmina B

Poder de ataque de lâmina E

AC3 AC3SL

Valor calorífico

S Potência de ataque da onda de energia

energia Valor de calor quando a onda

C Consumo quando a onda de energia é emitida B

atinge E Valor de calor quando a onda de energia é emitida A Recuo quando a onda de energia atinge A

Contrariando o CLB-LS-1551, o poder de ataque e o consumo de EN durante o ataque da lâmina são aprimorados. Atende ao desempenho mínimo.

CATEGORIA

LÂMINA DE LASER

CLB-LS-2551

38000 C lâmina tempo B

Peso A

Tempo de Acerto da Lâmina D

Consumo EN A

Faixa de lâmina C

Poder de ataque de lâmina D

AC3 AC3SL

Valor calorífico A

Onda de Energia Ataque Poder

Valor de calor quando a onda de energia atinge

D Consumo de Onda de Energia EN B

E Valor de calor quando a onda de energia é emitida S

Recuo da Onda de Energia B

Possui o maior poder de ataque entre as lâminas leves e seu equilíbrio não é ruim. Sua velocidade de ataque também é um pouco mais rápida, tornando-o adequado para combate móvel.

CATEGORIA

LASER LÂMINA

KLB-TLS/SOL

lâmina 50000C

Peso B

Faixa de lâmina

Consumo EN C

Alcance da lâmina Poder de ataque da lâmina B

valor AC3

calorífico AC3

C Poder de ataque de onda de energia S

Valor de calor durante o próximo ataque EVE consumido quando a energia é disparada

de energia Valor de calor quando a energia é disparada Recuo quando a onda de energia atinge S

O único tipo de ejeção de onda de energia. É poderoso, mas não pode ser bloqueado, então use o homing no ar.

CATEGORIA

LÂMINA DE LASER

MLB-MOONLIGHT

55200C

Peso E

Quantidade média de lâmina E

Consumo EN E

alcance da lâmina B

Poder de ataque de lâmina S

AC3 AC3SL

Valor calorífico E Poder de ataque de onda de energia A

Valor de calor quando a onda de energia atinge E Consumo quando a onda de energia é emitida EN C

Geração de calor quando a onda de energia é disparada A Recuo quando a onda de energia atinge S

Uma obra-prima lendária com desempenho ofensivo esmagador. Se você é um usuário de lâmina, deseja equipá-la mesmo que seja muito pesada.

CATEGORIA

LÂMINA DE LASER

CLB-LS-3771

43000

Peso D

Ao atingir a lâmina S

Consumo EN D

Alcance da lâmina E

Poder de ataque de lâmina S

AC3 AC3SL Valor

calorífico

A Poder de ataque de onda de energia D

Quantidade de calor quando a onda de energia atinge S Consumo ENB quando a onda de energia é emitida

Geração de calor quando a onda de energia é disparada A Recuo quando a onda de energia atinge B

Um tipo de poder destrutivo orientado com o maior poder de ataque e capacidade de calor. A lâmina tem o alcance mais baixo, então use-a com um passo profundo.

CATEGORIA

LÂMINA DE LASER

MLB-ALBERDA

EVA de ataque de lâmina 54000 C

Peso S

Blade Company E

Consumo EN B

Alcance da lâmina S

Poder de ataque de lâmina E

AC3SL

Valor calorífico

S Poder de ataque de onda de energia E

Quando a onda de energia atinge S

energia E Consumo de onda de energia EN D

Geração de calor quando a onda de energia é disparada C Recuo quando a onda de energia atinge E

Tipo orientado para golpes com maior alcance de lâmina Baixo poder de ataque, mas o segundo peso mais leve, fácil de usar como seguro.

ARM UNIDADE L (ARMA)



Rifle etc. em "AC3SL"

Um grande fogo que é adicionado e equipado com armas em ambas as mãos
Um forte estilo de luta foi estabelecido. de novo,
Use a mira da arma do braço esquerdo ao mesmo tempo
dependendo do tipo de mira da arma
ser.

CATEGORIA



KWG-ARFL150

35500C intervalo de disparo A

RIFLE AST

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição A

Poder de ataque E.

VISÃO WS

SÓLIDO REATONÁRIO

calor ao bater

Preço unitário da bala E

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de disparos simultâneos

D número de disparos consecutivos

número da divisão

Espingarda de assalto de 3 tiros. fogo rápido
Por ser rápido, é tudo para o tipo assalto
Fácil de acertar, eficaz em combate de curta distância.

CATEGORIA



MWG-MGL/300

15000C intervalo de disparo S

METRALHADORA

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição A

Poder de ataque E.

VISÃO WS

SÓLIDO REATORY

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos contínuos D

Número de divisões

Uma metralhadora leve. único

O poder é complementado com fogo rápido de alta velocidade,
É fácil aproveitar as chances em batalhas de longa distância.

CATEGORIA



MWG-GSL/72

35500C intervalo de disparo B

ESPINGARDA

Peso S.

Gama D.

Consumo EN S

capacidade de munição C

Poder de ataque E.

VISTA SÓLIDA CO

ST

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos S Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Uma espingarda leve e de alta capacidade. É uma
excelente arma de curto alcance que pode causar
dano massivo com um acerto direto de 6 tiros.

CATEGORIA



KWG-HZL50

intervalo de disparo 35500C

obus

Peso S

Consumo EN S

Gama D.

Capacidade de munição D Poder de ataque A

HISTÓRIA DE OCTOMIA SÓLIDA

AC3 AC3SL

Calor na batida B

preço unitário

D.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Uma arma de arremesso que atrai granadas em uma parábola. Luz
O poder e o recuo do projétil são altos em quantidade e o número de projéteis
Ponto de passagem. A única desvantagem é a taxa de acerto.

CATEGORIA



MWG-RFL/150

43600C intervalo de disparo A

RIFLE

Peso A.

gama C.

Consumo EN S

Capacidade A Poder de ataque E

VISÃO WS

ATO SÓLIDO

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Para o braço esquerdo de fácil manuseio sem peculiaridades
rifle. Ao atacar com a arma principal,
Você pode adicionar dano consistentemente.

CATEGORIA



CWG-MGL-150

45700C intervalo de disparo S

METRALHADORA

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição A

Poder de ataque E.

VISÃO WS

ECARY SÓLIDO

de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D número de disparos consecutivos

número da divisão

Embora seja uma metralhadora que enfatiza o poder de ataque,
A quantidade de munição não corresponde ao peso.
Como metralhadora, a cadência de tiro também é baixa.

CATEGORIA



ACWG-GSL-56

69200C intervalo de disparo B

ESPINGARDA

peso B

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição D

poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA CON

ST

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos S Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Menor número de balas do que MWG-GSL/72
No entanto, o poder de ataque é bastante aumentado. Capacidade de carga
Se você me permitir, eu quero equipar isso.

CATEGORIA



KWG-HZL30

43000C intervalo de disparo D

SPRED HOWITER

gama C.

Capacidade de munição E

Consumo EN S

poder de ataque D.

WS BRINQUEDO SÓLIDO

AC3 ACY

calor ao bater

C munição preço unitário C

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos

número da divisão

Um projétil de arremesso que se divide em quatro após o disparo.
pistola. O spread após a divisão é grande,
Às vezes, nem acerta um único tiro.

CATEGORIA



MWG-SRFL/70

33500C intervalo de disparo B

RIFLE DE SNIPER

Peso A

Alcance A

Consumo EN S

capacidade de munição C

poder de ataque c.

VISÃO ND SÓLIDO CON

AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Um franco-atirador com excelente poder e velocidade de bala
ifur. Expanda sua mira com sua arma de mão direita
É uma arma quase para todos os fins.

CATEGORIA



MWG-HGL-100

35500C intervalo de disparo A

CATEGORIA DE REVÓLVER

Peso S.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição B

Poder de ataque E.

VISÃO WS SÓLIDOS RECTORIA

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

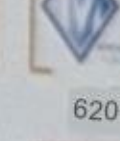
Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Revólver com uma pontuação de aprovação, exceto para o número de balas
Especialmente porque a quantidade de calor é alta, o braço direito
Um efeito sinérgico é demonstrado com armas de alto teor calórico.

CATEGORIA



MWG-HGBL-90

62000 intervalo de disparo A

REVÓLVULA AST

Alcance Consumido ENS

capacidade de munição C

VISÃO WS

VENDIDO

calor ao bater

Número máximo de fechaduras DEN

Número de disparos simultâneos D\$ consecutivos

número da divisão

Revólver de assalto de 6 tiros. braço direito
Ao contrário das armas, mesmo após o segundo tiro
Porque voa, é fácil de usar

CATEGORIA



CWG-SBZL-20

46300C intervalo de disparo B

ESPALHAR BAZOOKA

TIVE RENS

Capacidade de munição Poder de ataque

VISÃO SÓLIDA

calor ao bater

Preço unitário

Número máximo de fechaduras D REN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

número da divisão

Bazuca de difusão que se divide em 3 após o lançamento
Uma vez que se divide depois de ir direto por uma certa distância.
Quero lembrar a distância e acertar todas as balas.

CATEGORIA
T. **MISSEIS DE MÃO**
MWGG-HML-18

61000C intervalo de disparo C

Peso A

Faixa C.

ENE consumido

Poder de ataque C.

装弾数 E

VISUAL DE MANEIRA SÓLIDA

AC3SL

D preço unitário

A. Coremo durante o disparo EN D Número

D. de disparos consecutivos

Um míssil de mão de alta velocidade que não requer bloqueio. Mesmo se você atirar aleatoriamente, há uma grande chance de acertar, mas o número de munições é pequeno.

CATEGORIA
T. **ESPIGARDA DE GRANADA**
A CWGG-GRSL-20

intervalo de disparo de 42000C

Peso A

Faixa B

Consumo ENS

Poder de ataque B

装弾数 E

VISUAL CONÁRIO SÓLIDO

AC3SL

calor ao bater

S. preço unitário

E. Número máximo de boquilhas

Consumo ao disparar EN Número

D D de disparos consecutivos D

Cabelo pequeno para o braço esquerdo-F52 yun. Seu poder é inferior ao do braço direito, mas é fácil de acertar se combinado com uma arma de mira ampla.

CATEGORIA
T. **FOGUETE DE MÃO**
MWGG-HRL-32

33400C intervalo de disparo B

Peso A

Alcance A

Consumo EN S

Poder de ataque C.

装弾数 E

PARECE SÓLIDO **EXTONIA**

AC3SL

esquenta na batida C

弾単価 A

Número máximo de fechaduras Consumo durante o disparo EN

Número simultâneo de disparos C

fogo contínuo D

2 tiros disparados ao mesmo tempo) Yachinoshita Kushita. Como o foguete interno, não há exibição de guia e sempre dispara na frente da aeronave.

CATEGORIA HAND NAPALM ROCKET
T. **MWGG-HNRL-100**

61000C

intervalo de disparo C

peso E

gama C.

consumo ENS

Poder de ataque E

装弾数 B

NO LOCK **CON SÓLIDO**

ACMIL

Calor ao acertar Número

S. Preço unitário

S. máximo de fechaduras

Consumo no lançamento PT

D. Número de disparos consecutivos D

Características de Tiro MWGG-HRL-32 Tongren (1) No andar de baixo. Calor de toga fugaz luz inevitável, cebola <Ajiju.

CATEGORIA
T. **RIFLE DE PULSO**
MWG-KPL/100

61500 intervalo de disparo A.

Peso S.

Distância de alcance C

Consumo EN C

Poder de ataque D

Dispositivo número B

VISÃO ENERGIA CORY

AC3SL

"Calor ao bater

E. preço unitário

B Número máximo de fechaduras

ConsumoPT

D D Número de disparos consecutivos D

Um rifle de pulso com um bom equilíbrio entre capacidade de bala e potência. Também é excelente em peso leve e espera-se que esteja ativo independentemente da aeronave.

CATEGORIA
T. **PULSO RIFLE**
MWG-KPL/150

46000C intervalo de disparo A peso A

Faixa C.

consumo EN B

Número de montagem A

poder de ataque D

VISTA FÁBRICA DE ENERGIA

AC3 AC3SL

Calor ao acertar

E. preço unitário de munição

SD Abertura máxima Número de blocos D

EN consumido quando disparado

D. disparo simultâneo

Número de tiros consecutivos

Um rifle de pulso com poder de ataque e capacidade de munição. Embora sua leveza tenha sido comprometida, é um poder de fogo confiável se você puder equipá-lo.

CATEGORIA
T. **RIFLE DE LASER**
MWG-XCWL/60

51000C intervalo de disparo B

Peso B.

Faixa B

Consumo EN D

Poder de ataque C.

Número de montagem D

VISTA FÁBRICA DE ENERGIA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN E

Disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos

Um rifle a laser que enfatiza o poder de ataque. O peso e o consumo de EN ao disparar não são bons, mas o número de munições não é ruim e é um tipo estável.

CATEGORIA
T. **RIFLE LASER DUPLO**
MWG-XCDL/80

61000C intervalo de disparo

Peso C.

C alcance C

consumo FIM

Número de montagem C

Poder de ataque C.

VISÃO OLHO DE ENERGIA

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de boquilhas D Consumo durante o disparo EN

C Número de disparos contínuos D

2 tiros disparados ao mesmo tempo) 17JLL 1st step Rifle. O equilíbrio entre peso e capacidade de munição é ruim, mas seu alto poder ofensivo é atraente.

CATEGORIA
obus **KWG-HZL30A**

71000C intervalo de disparo D

Peso B.

Gama D.

Poder de ataque

ENS consumido S

Número de montagem E

VISÃO WS SÓLIDO REACIONÁRIO

AC3SL

calor ao bater

C. preço unitário

D. Número máximo de palavras

EN consumido quando disparado

D D Número de tiros consecutivos D

Uma arma de braço esquerdo com a maior potência e recuo de bala. Peso Peso <, é uma pena escolher a aeronave.

CATEGORIA
T. **NAPALM HOWITZER**
KWG-NHZL30 41200C

intervalo de disparo B

Peso A

Distância de alcance C

Consumido ENS

Número de montagem E

Poder de ataque E

VISÃO WS **SÓLIDO REACIONÁRIO**

AC3SU

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de bocas D

Consumo ao disparar EN Número

D disparo simultâneo

D de disparos consecutivos D

Uma arma de arremesso especial que incendeia os inimigos com o impacto. O número de balas é pequeno, mas o intervalo de disparo é curto e a fuga térmica é inevitável se atingir.

CATEGORIA
NAPALM obus **KWG-NHZL60**

63200C intervalo de disparo B

Peso D.

Gama D.

Consumido EN S

Poder de Ataque E

Número de montagem D

VISÃO WS SOLID ACTIONARY

AC3SL

Um preço unitário

E. Número máximo de disparos D Consumo durante o disparo PT

D. Número de disparos simultâneos

Número de disparos contínuos D

Um tipo de multiplicação de KWG-NHZL30. Adicione pressão ao inimigo apenas atirando aleatoriamente.

CATEGORIA
T. **Espalhar Howitzer**
KWG-HZL30S

78300C intervalo de disparo D

Peso B.

gama C.

Poder de ataque

ENS consumido D

Número de embalagem E

VISÃO WS **SÓLIDO REACIONÁRIO**

AC3SL

AC3SL no preço unitário de hit C

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

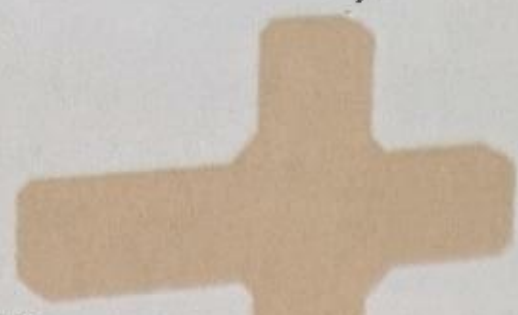
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

S. Um arremesso especial que divide a granada em 8 tiros. pistola. A noite de todos os hits X1 enorme

Porém, na realidade, se você acertar até a metade, você vencerá.



UNIDADE DE FAZENDA L (ESCUDO)



Em "AC3SL", a adição de um escudo real tornou possível manter o escudo pronto o tempo todo. Vale a pena considerar um AC fortemente blindado.

CATEGORIA KES-ES/MIRROR



35000C Faixa C
Consumo EN
PT Defesa S
E Bala Defesa A
Supressão de recuo
AC3 ACUS
A. ENE consumido quando ativado
E. Valor calórico
Consome muito EN quando ativado, mas tem o maior poder defensivo. A faixa estreita pode ser coberta pelo ajuste fino da direção da aeronave.

CATEGORIA KSS-SS/863B



28000C Faixa efetiva B
Consumo EN S
PT Defesa D
Bullet Defense S
SÓLIDO
ACISL
Geração de calor de E
Supressão de recuo S
ENS consumido quando ativado
Um verdadeiro escudo que dá prioridade à defesa contra balas. trabalhador
A defesa de energia não é ruim e o peso é leve o suficiente para ser equipado com um AC leve.

CATEGORIA A CES-ES-0001



11500C Faixa B
Consumo EN
A Bala Defesa E
Supressão de recuo AC3 ACS
C Consumo durante a ativação EN A
E. Valor calórico
O escudo de energia mais leve e barato. O consumo de EN quando ativado é baixo e não prejudica a mobilidade, mas o poder de defesa também é moderado.

CATEGORIA MES-ES/015



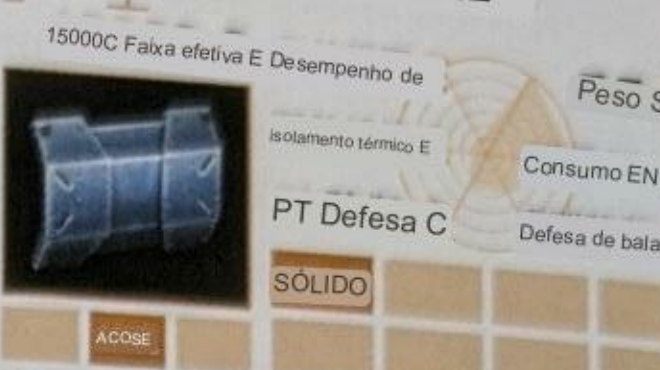
45000C Faixa efetiva S
Consumo EN E
PT Defesa B
Defesa de bala D
AC3SL
Supressão de recuo S
Consumo na ativação EN B
E. Valor calórico
O poder defensivo é razoável, mas a supressão de recuo e o desempenho de isolamento são impressionantes. É forte contra ataques especiais e tem uma sensação de segurança.

CATEGORIA CES-ES-0101



16400C Faixa B
Consumo EN B
PT Defesa D
Defesa C
Supressão de recuo AC3 ACS
B Consumo na ativação EN C
C. Valor calórico
Versão de saída aprimorada de CES-ES-0001. defesa
O poder melhorou muito e, quando ativado EN consumido não é suficiente para se preocupar.

CATEGORIA KSS-SS/WALL



15000C Faixa efetiva E Desempenho de
Consumo EN S
PT Defesa C
Defesa de bala C
ACOSE
Supressão de recuo E Consumo na ativação EN S
S. Valor calórico
O escudo real mais leve. Esse poder defensivo é atraente porque não requer energia de ativação, mas seu alcance é estreito e é vulnerável ao recuo.

CATEGORIA MES-ES/011



29000C alcance efetivo A
Consumo EN B
PT A
AGIR
B custo de ativação N
A. Valor calórico
do escudo de energia
Possui poder e uma ampla gama de defesa. partida
O único gargalo é a quantidade de EN.

CATEGORIA KSS-SS/707A



Alcance efetivo de 44000C
Consumo EN S
PT Defesa C
Defesa de bala C
ACISL
Supressão de recuo S
Consumo quando E ativa S
S. Valor calórico
O escudo mais pesado Defesa é de alta classe e tem um amplo alcance, e não há necessidade de se preocupar com peso ou recuo se for um tanque.



Fato Militar Termos de Combate Militar 4

Voluntários e Voluntários [voluntário]

Soldados voluntários às vezes são confundidos com mercenários. Os voluntários são militares e civis que participam em combate ou guerra com o objetivo de prestar apoio, cooperação ou solidariedade a uma nação ou região em conflito por motivos políticos, religiosos ou pessoais. Quanto ao padrão de se tornar um soldado voluntário, há casos em que uma pessoa que era originalmente um soldado deixa o exército e se torna um soldado voluntário, e há casos em que ele se junta ao exército voluntário para manter sua ideologia e reivindicações humanitárias de civis e policiais. Os voluntários, ao contrário dos mercenários, não buscam recompensas ou compensações por participar de batalhas. Sua luta é baseada em suas próprias convicções, e o objetivo é libertar os partidários dos opressores, impedir a invasão e resistir à tirania.

ser. Para eles, a maior recompensa não é dinheiro ou honra, mas a derrota do inimigo e a restauração da paz. Os exércitos voluntários são divididos em dois tipos: grupos de combate organizados sob as forças armadas e organizações de milícias formadas voluntariamente por cidadãos. Exceções são, em casos raros, quando um terceiro país, que não é parte no conflito, é criado no exterior para auxiliar uma das partes no conflito. Em inglês, os voluntários [voluntários] são chamados de voluntários da mesma forma que os voluntários. No século 20, muitos soldados voluntários de todo o mundo participaram da Guerra Civil Espanhola, e muitos soldados voluntários também se reuniram na guerra civil do Afeganistão. Além disso, mais tarde foi revelado que o Flying Tigers Volunteer Air Corps durante a Guerra Sino-Japonesa era na verdade um despacho disfarçado dos militares dos EUA.

Coluna

PEÇAS

OPCIONAIS" As peças opcionais têm pouca variação nos tipos de série. Você pode obter a habilidade de um ser humano. É "OP-INTENSIFY".

D

CATEGORIA T.

OP-S-SCR

24000C



AC3 ACS

Número de espaços necessários 2 Reduz o dano de projéteis em 15%. Não é exagero dizer que é essencial porque tem um grande efeito apesar do pequeno número de slots utilizados.

CATEGORIA T.

OP-E/SCR

28000C



AC3 AC

Número de espaços 1 Reduz o dano de projéteis de energia em 15%. Como usa 1 slot, pode-se dizer que é uma parte essencial como o OP-S-SCR.

CATEGORIA

AOP-S/STAB

23000C



AC3 ACES

Número necessário de slots 1 Reduz o recuo ao ser atingido e dificulta o recebimento de dano contínuo. Para AC de luz menos estável seguro válido.

CATEGORIA

AOP-E/CND

21000C



AC3 ACS

Número de slots necessários 4 Aumente a capacidade do capacitor do gerador em 12.000. Uma parte essencial de qualquer AC.

CATEGORIA

OP-ECMP

19000C



AC3

Número de espaços 3 Cancela forçosamente o bloqueio do inimigo em intervalos regulares. Mísseis e esferas com um alto número de lançamentos contínuos. Eficaz contra canhões de tiro.

CATEGORIA

OP-L-AXL

26000C



AC3 ACASL

Slots necessários 2 Tempo de travamento reduzido em 15%. Em particular, a eficiência de ataque dos mísseis é bastante aumentada, então equipe-os como um conjunto.

CATEGORIA

LFCS++

24000C



AC3 ACSL

Requer 6 slots Aumenta a mira em 20%. Tem muitos slots, mas se você puder pagar, definitivamente quero equipá-lo.

CATEGORIA

OP-L/BRK

30000



AC3 ACS

Número de slots necessários 1 Função de frenagem aprimorada. Útil se você quiser se mover e desviar de mísseis, pois seu movimento se torna mais nítido.

CATEGORIA ACISL

OP-L/TRN

41000 C



AC3 ACSU

Número de slots necessários 4 Aumenta a velocidade de giro em 15%. É fácil pegar o inimigo à sua vista em combate corpo a corpo e há um retorno proporcional ao slot que você usa.

CATEGORIA

AOP-E-LAI

38000C



AC3 ACISL

Requer 3 slots Alcance do escudo aumentado em 8%. slot usado Embora a eficiência do aplicativo permaneça questionável, ainda é uma defesa quando você quer solidificar.

CATEGORIA

OP-E-LAP

74000C



AC3 AC3SL

Número de slots necessários 6 Razorblade Aumente a potência em 15%. Concentre-se nas lâminas, pois há muitos slots para usar. Só recomendado para quem é louco.

CATEGORIA

4 OP-SP/E++

45000C



AC3 AC3SL

Slots Necessários 3 Ataque de Arma de Energia Poder de ataque aumentado em 15%. grupo Quanto maior o poder de ataque base, eficaz, então Escolha depois de consultar a roupa.

CATEGORIA

OP-E/RTE

45000C



AC3 AC3SL

Número de slots necessários 1 Aumenta a cadência de tiro das armas de energia em 20%. Se este efeito for usado no slot 1, equipe Vale a pena manter.

CATEGORIA

OM OP-TQ/CE

45000C



AC3 AC3SL

Número de slots necessários 5 Reduz o custo EN de disparar armas de energia em 25%. Se usado em conjunto com OP-E/RTE, O efeito é enorme.

CATEGORIA

OP-M/AW

10000C



AC3 AC3SL

Número de slots necessários 1 míssil no radar Função de exibição adicionada. Altíssima Função de exibição desde o início Radares com Claro que não faz sentido.

CATEGORIA

OP-INTENSIFY

OC



AC3 AC3SL

Número necessário de slots TODAS Peças proibidas que podem ser trocadas por todos os slots para se tornar um "humano aprimorado". Permissão do oponente em uma partida para obter e usar

CATEGORIA

OP-R/INIA

28000C



AC3 ACOSL

Slots Necessários 2 15% Alcance do Radar expansão. Não leva muitos slots, mas reconsidere suas escolhas de radar antes de equipar.

CATEGORIA

OP-CLPU

28000C



AC3 AC3SL

Número de slots necessários 2 Desempenho de refrigeração 15% melhor. Em termos de números, o efeito é insignificante, mas AC do tipo tanque com desempenho de resfriamento inferior ao evangelho.

CATEGORIA

OP-EO-LAP

43000C



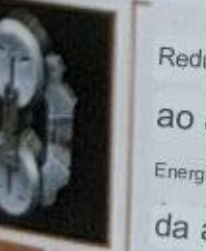
AC3 AC3SL

Número de slots necessários 3 Aumenta o ângulo de tiro EO em 50 graus. Se o alcance do ataque original for amplo, até os inimigos diretamente atrás podem ser atacados.

CATEGORIA

A. OP-TQ/ESE

45000C



AC3 CA

Número de slots necessários 3 Reduz o custo de EN em 25% ao ativar o Escudo de Energia. Dependendo da configuração da aeronave, é possível ativar o escudo a todo momento.



CAPITULO 1

Capitulo 2

CAPITULO 3 LISTA DE PEÇAS

CAPITULO 4

capitulo 5

PESSOAL ENTREVISTA Graphic Team Elevando a resolução do mundo AC A força motriz chamada "Compromisso"

O destaque do AC, são as pernas e solas!?

— Já que vocês estão encarregados dos gráficos, vocês dois também criam os modelos poligonais da aeronave?

Kojima: Modelagem e texturas são departamentos separados, mas basicamente é isso. O interessante, porém, é que no caso do AC, o trabalho é dividido para cada parte. As partes das pernas, em particular, têm muitos tipos e muitos mecanismos, como articulações, por isso são notavelmente complicadas. É por isso que Sato é forçado a isso (risos). Sato: Uma vez sonhei que estava sendo perseguido por uma perna com articulação invertida apenas com a metade inferior do meu corpo (risos). Todas as minhas pernas, esteja dormindo ou acordado. Eu estava bastante encurralado.

Kojima: Mas as pernas são tão importantes.

Sato: Afinal, a sensação de volume do joelho ao tornozelo

É a parte onde mais saem as características de cada AC.

É a parte menos visível do jogo (risos). Até a sola dos pés,

Acho que ninguém vai ver.

— Você fez até as solas dos sapatos? Kojima:

Na verdade, é surpreendentemente bem feito. Mas tive que pular alto e apontar a câmera para cima para ver.

Não vira um jogo (risos).

Sato: Ninguém pode ver, mas para nós,

Eu sou especial em fazer as peças que valem a pena. — Então,

— a garagem do The Last Raven é uma espécie de bebida. você disse que caiu?

Sato: AC também inclui auto-sombreamento (as sombras projetadas na própria aeronave pelos desníveis das partes que a compõem).

A partir da impressão plana, consegui torná-la muito mais

tridimensional.

Kojima: Na verdade, foi por pouco. Se a câmera se aproximar

1m, o processamento não falhará? Mesmo ao mover o

ponto de vista, se você pensar: "Quero mover a câmera um pouco mais perto", ela afundará na fuselagem do tanque.

Sato: O fato de a cor da luz mudar conforme o tempo também é uma novidade. Eu uso uma aeronave esbranquiçada para dar destaque

(risos). Kojima: Também sou particular sobre a cena da surtida.

Principalmente quando se trata de andar de quatro, as pessoas têm imagens diferentes por algum motivo, e até mesmo o produtor

e o diretor não concordam (risos). Acabei fazendo por hobby, mas

pareceu ser bem recebido pelos usuários, então valeu a pena.



Yuzo Kojima

Makoto Sato

O mundo "real" desenhado pelos consoles da próxima geração

— É verdade que os gráficos evoluíram a cada jogo Sato:

Last Raven é mais focado na atmosfera do campo de batalha. Na cena em que Jack aparece no deserto, a nuvem de poeira é 1,2 vezes maior que a da nossa empresa (risos). Eu queria criar o sentimento de solidão de Jack, então tentei levá-lo ao limite da falha de processamento. Afinal, eu quero cuidar dessa parte. Kojima: Mesmo que o diretor diga: "Você tem outras coisas para fazer!?" (risos).

— Vai ser difícil depois que você passar para o console da próxima geração?

Kojima: Certamente, o número de coisas que podemos fazer aumentou, então a quantidade de trabalho feito é esmagadora. Por exemplo, quando se trata do rosto de AC, "A" câmera interna se move assim, então, por favor, recrie-a."

Além do mais, você pode criar todos os detalhes que costumavam ser expressos em textura devido a restrições no número de polígonos. Sato: Naturalmente, temos que deixar a textura mais natural também.

Como é Kojima, está cada vez mais difícil, mas se o usuário quiser, não tem porque não fazer

Sato: Mesmo que seja uma peça com parâmetros fracos! Então, por favor, use-o de vez em quando.

Yuzo Kojima

"AC2", tornou-se "Nai". Participou de trabalhos posteriores como depurador, e depois de trabalhar como apoiador de mapa para a série "N Breaker". Last Raven" também trabalhou em uma garagem que fez os fãs chorarem.

Makoto Sato

Sato/Chefe de seção da seção 2D do departamento de desenvolvimento. Começando com "Nine Breaker". • Makoto Envolvido em muitos trabalhos em série, e está totalmente envolvido desde "Nine Breaker". "AC2" Como afirmado no texto, ele é uma força motriz encarregada de muitas "pernas" de AC.

CHAPTER 04



NEXUS DE NÚCLEO

BLINDADO

NEXUS DE NÚCLEO BLINDADO



DADOS

Maystation 2

CURA BLINDADA

Software Armored Core
Nexus PlayStation 2 Lançado em
18 de março de 2004

3.800 ienes

(PlayStation 2 a melhor versão lançada em 5 de agosto de 2004)

HISTÓRIA...

A descoberta de novos
recursos gera novos conflitos

A última guerra entre as nações "Destruição". Como resultado, o "estado" entrou em colapso e, depois disso, o mundo se transformou em uma sociedade controlada por "empresas" com poderoso poder militar. Justamente quando as pessoas se acostumaram com o fato de que sempre havia uma batalha entre as empresas por seus interesses, surgiu um novo tipo de conflito. Um "novo recurso" foi desenterrado em terras administradas pela start-up Nabis. Entre as empresas que de repente encontraram um valor imensurável nas terras desertas às quais ninguém nunca prestou atenção, algumas estão se preparando silenciosamente para invadir os serviços.

いた……。

NOVO SISTEMA

Uma cabeça com um escopo de visão noturna aparece

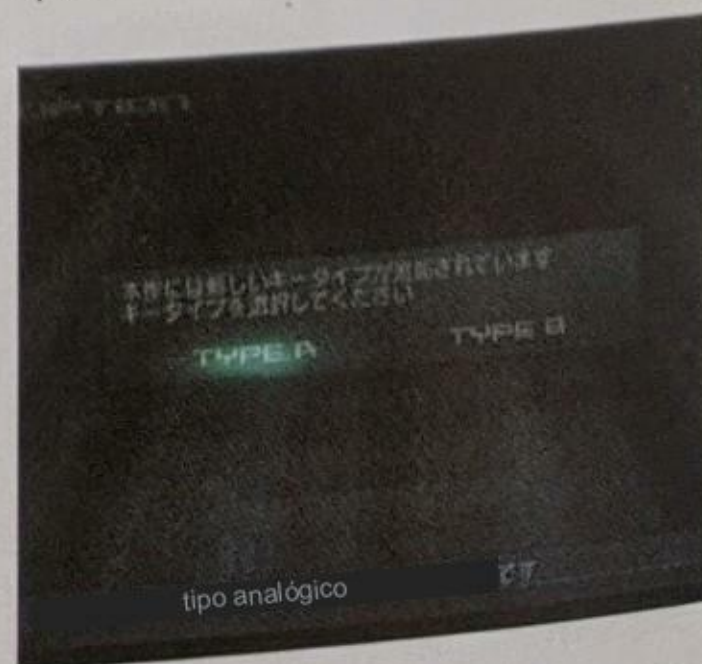
Os tipos e composição das peças são quase os mesmos da série "AC3", mas as próprias peças têm funções sem precedentes. Esse é o escopo de visão noturna adicionado na parte da cabeça. Nem todas as partes da cabeça estão equipadas com ele, assim como os detectores de armas biológicas que foram usados até agora, então você terá que comprar uma parte da cabeça com esta função quando precisar. Algumas missões desta vez também exigem esse recurso.



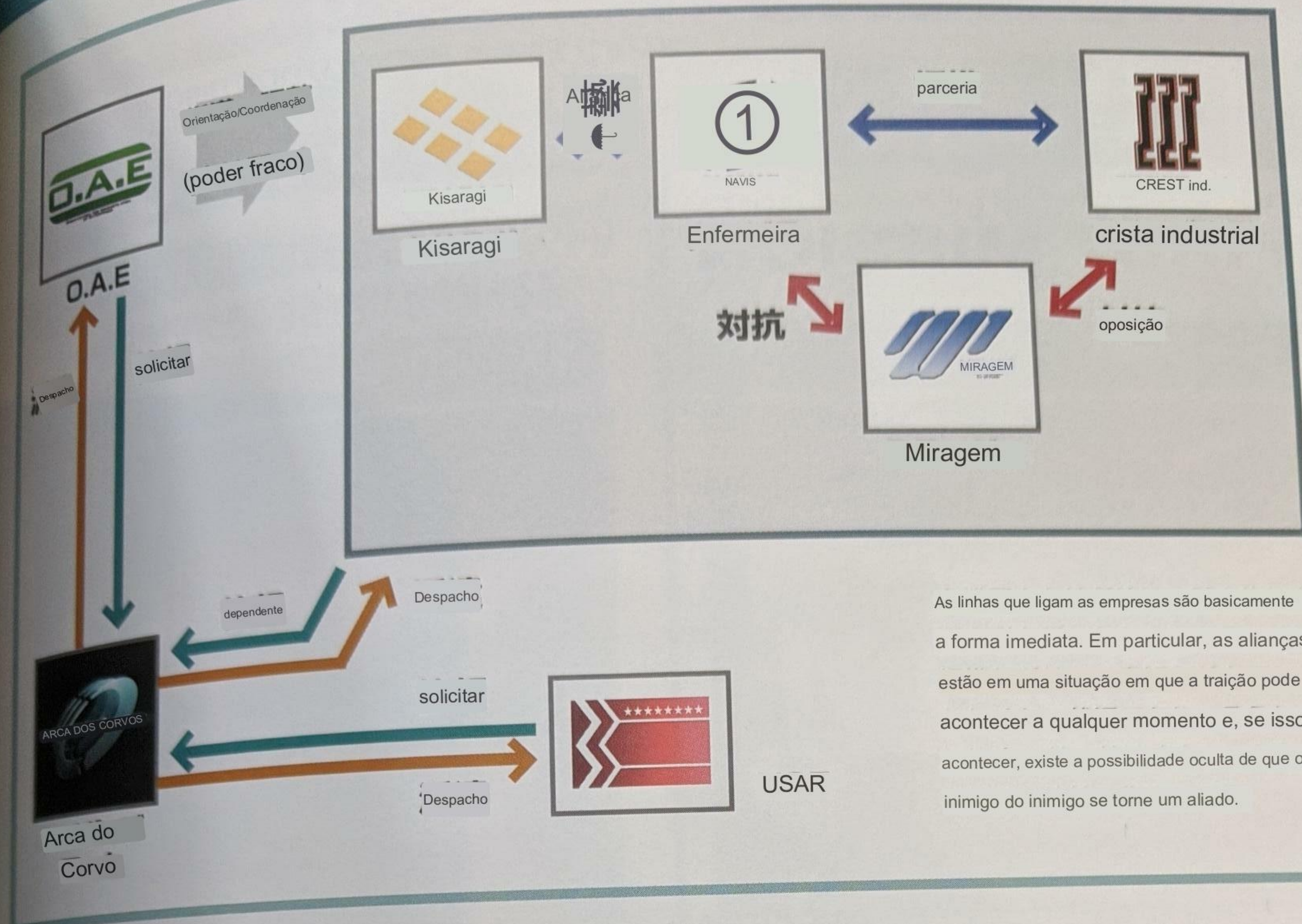
◆No escuro, atire do topo do prédio com uma luneta de visão noturna. É como um franco-atirador.

Novo método de operação adicionado

Não houve grandes alterações na composição das peças, mas em termos de funcionamento, foi acrescentado um novo método de funcionamento a partir deste "Nexus". Faz grande uso do stick analógico, que até agora só era usado para ligar/desligar overboost e extensões. Agora pode ser usado para mover e alternar pontos de vista. Obviamente, os controles são os mesmos da série AC anterior, portanto, mesmo aqueles que não podem alterá-los agora podem jogar sem problemas.



◆Defina o controlador primeiro.
Você pode escolher quando jogar o jogo para
É como



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

Mirage MIRAGE

A empresa mais poderosa do mundo hoje. Em outras palavras, tem a forma mais próxima de governar o mundo hoje. Possuindo uma poderosa força militar, visa colocar todas as empresas sob controle total em todos os campos.

Crest Industrial CREST ind.

Atualmente a segunda maior empresa depois da Mirage. Embora se oponha ao No. 1 Mirage, não está abertamente em um confronto feroz. No entanto, para se ver no topo, ele tem muitos esquemas nos bastidores.

Kisaragi

Embora seja uma empresa de médio porte, tem uma reputação estabelecida por suas altas capacidades tecnológicas. No momento, planeja usar suas capacidades tecnológicas para formar uma aliança com a Navis, desenvolver novos recursos em conjunto e se tornar rapidamente a empresa número 1.

NAVIS

Embora seja uma empresa emergente e ainda de pequena escala, pretende usar os "novos recursos" escavados em seu território para desenvolver novas armas e conquistar o mercado militar. Para tanto, eles formaram uma aliança para usar a tecnologia avançada de Kisaragi.

USAR

Federação de Pequenas Empresas. A maioria deles é pequena em comparação com as grandes empresas, mas quando desenvolve uma tecnologia inovadora, às vezes conta com a ajuda de Raven para protegê-la.

Arca dos Corvos ARCA DOS CORVOS

Uma organização que controla Raven. Todas as solicitações à Raven são feitas por meio desta organização. Ele também fornece suporte, como compra e venda de peças AC para cada Raven.

2.A.E.

Organização para Administração de Empresas.

Foi estabelecido como um órgão de arbitragem entre empresas para manter a ordem social em nome do estado e do governo, mas tem voz fraca e falta de liderança.

MISSÕES

Em "Nexus", existem dois tipos de "Special Mission Disc", nova, e "Revolution Disc", onde você pode desfrutar da ação.

DISCO DE EVOLUÇÃO

PRIMEIRA MISSÃO

Ataque ao Mirage Survey Corps

serviço ::

Leste do Vale de Luga

Destrua os 4 MTs da Equipe de Pesquisa Mirage que invadiram o Território de Serviço. Este foi o pedido que recebi de Navis. Para AC, não há problema se o corpo do MT4 for o adversário. Como é natural, Raven cuida de tarefas que qualquer um poderia fazer. No entanto, isso desencadeou uma batalha feroz entre as empresas sobre "novos recursos".

Exercício de simulação de combate noturno

Raven's Arca M.

Centro de treinamento multiuso

A falta de energia continua em Bay Road City, que provavelmente estará no centro do conflito depois que a usina de Corona foi atacada. Aproveitando esta escuridão, parece ser um treinamento noturno de batalha em antecipação aos pedidos tanto do lado atacante quanto do lado defensor. Parece que os Ravens também pretendem se familiarizar com as peças com o novo escopo de visão



noturna. Este objetivo em breve atingirá o alvo. A missão em si é um nível que pode ser superado sem problemas se você tiver uma luneta de visão noturna.

♦ Como o oponente é um corpo MT4 normal, é um exercício fácil se você conseguir garantir a visibilidade.

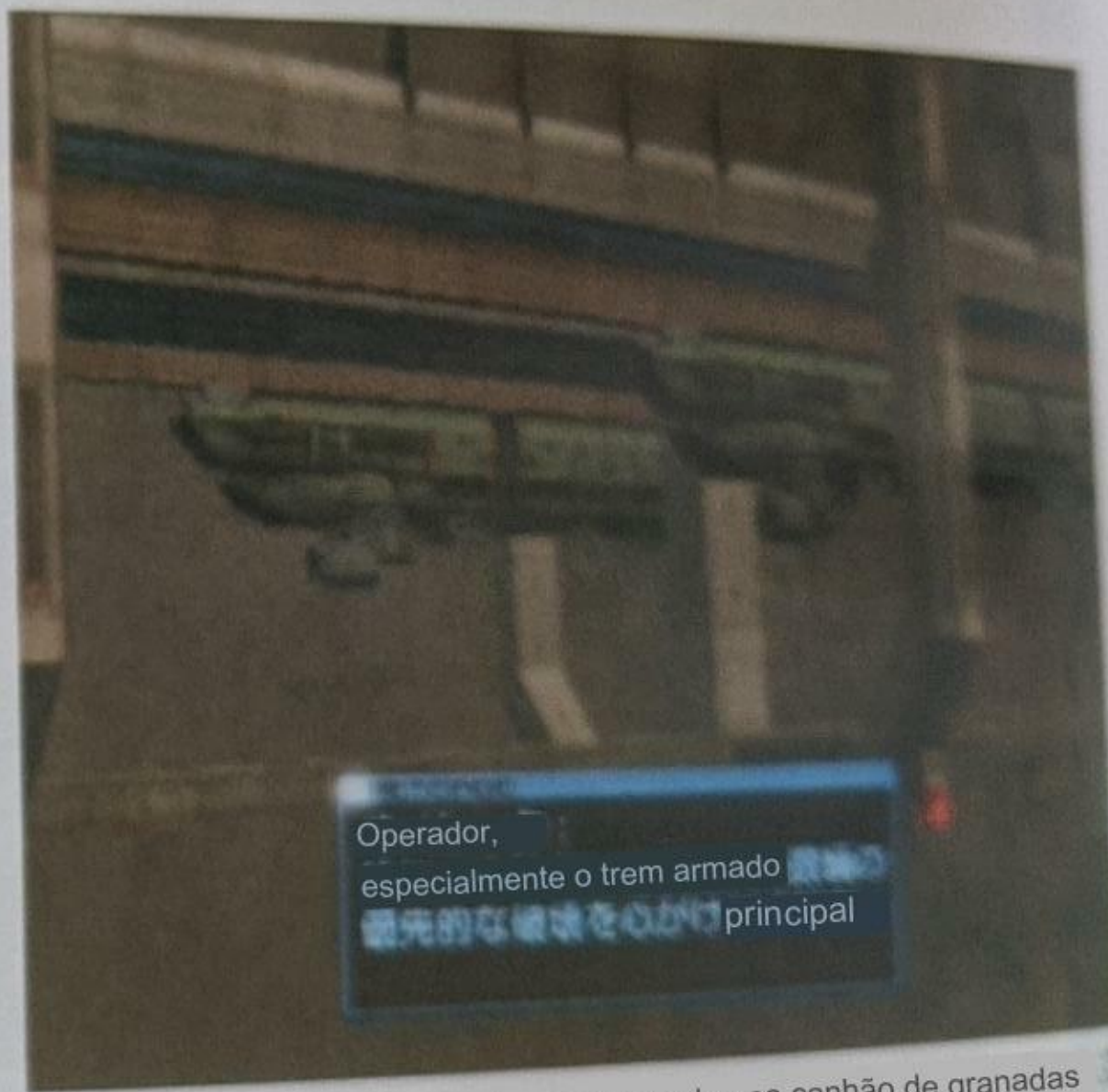
Para Raven, esta é uma tarefa extremamente fácil e é o gatilho que acende a faísca latente.

busto de trem armado

O.A.E

"Como ponto

de apoio para a contra-ofensiva O.A.E. do Túnel Luga, participarei de uma operação para esmagar o trem armado da empresa de serviços no Túnel Luga. Se esta missão for bem-sucedida, o O.A.E. será capaz de se reviver. Além disso, mesmo se você falhar nesta missão uma vez, você terá que tentar novamente. Caramba, o número de inimigos também diminuiu, facilitando a execução.



De um trem blindado equipado com um poderoso canhão de granadas. Não se afaste.

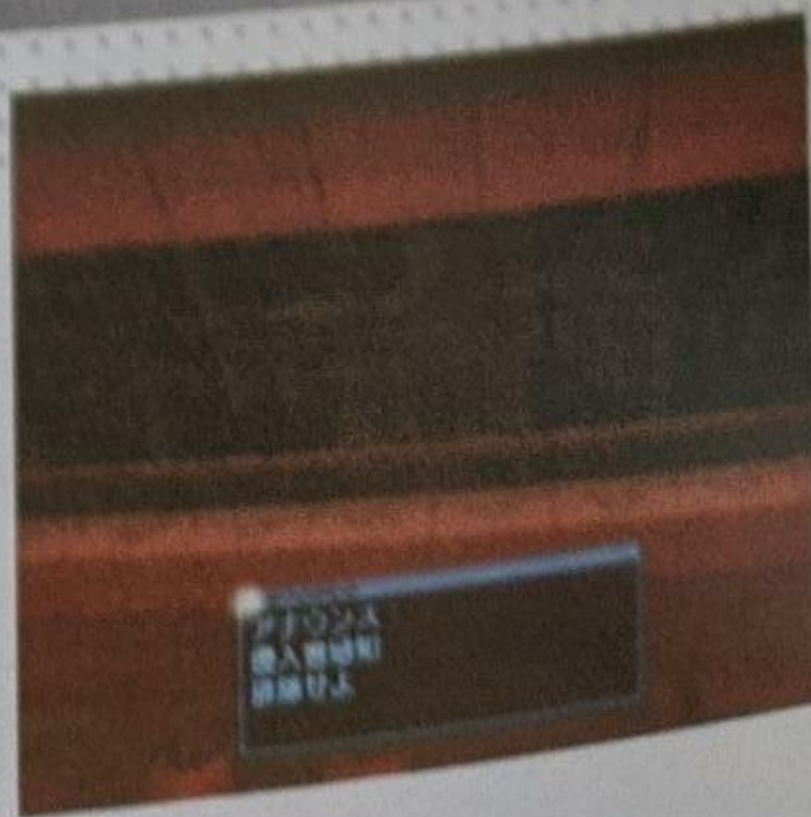
ÚLTIMA MISSÃO

Bloqueando a ativação de armas de geração antiga -BRICKS-

Kisaragi

// Área do Núcleo / Instalação de Controle de

Armas de Geração Antiga Armas de geração antiga estão prestes a começar a se mover sem controle porque Navis, que estava pesquisando métodos de controle, foi destruído. Não pode ser deixado como está e, como última missão, Raven receberá ordens para destruí-lo se não conseguir impedir que comece. Para não sofrer danos, quero destruir o computador de controle e me preparar para inimigos desconhecidos, deixando o máximo de durabilidade possível.



Quando todos os computadores de controle são destruídos, anúncios misteriosos começam a fluir por todo o salão...

DISCO DE REVOLUÇÃO

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

Capítulo 3

NEXO DE NÚCLEO BLINDADO

capítulo 5

de Organização Criminosa - REMAKE- Eliminação

Pode-se

... Dawn Bridge Chrome:

dizer que a missão que era fácil no início do AC é montada com peças de última geração. Desafie-se com um AC fácil de usar. É uma missão perfeita para o oponente é um tanque modificado do tipo guindaste e um MT de uma verificação de truques Claro que você pode eliminá-lo, mas é uma missão que você pode apontar para uma limpeza perfeita sem danos.



↑ Dawn Bridge expressa em belos gráficos. Esta é a verdadeira emoção de um remake. Muito fácil de ver mesmo à noite.

escolta de veículo de segurança

-ESTENDER LADO

Wendy Agency: The 45-degree Junction

of the Circular Corridor Em "Project Phantasma", uma emocionante missão é entrar na batalha com o ferrão que apareceu no final da missão e saiu, e destruí-lo. Respeite a força da Vixen que controla o Stinger e enfrente-o com equipamentos adequados para interceptá-lo.

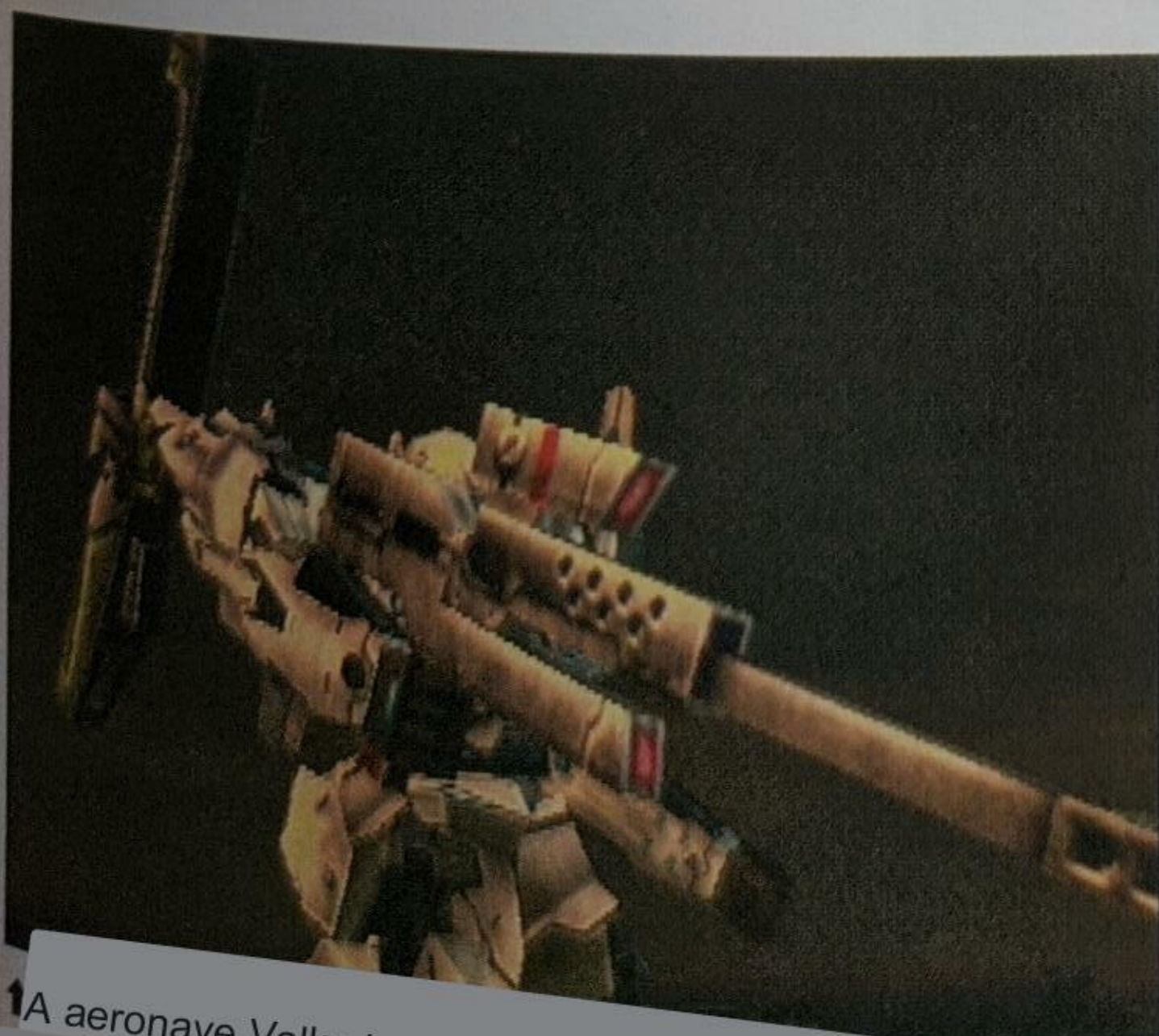


↑ "Não gosto de ser incomodado, Aquela famosa linha de Stinger, posso perguntar mais uma vez?"

Ataque do Sistema de -ESTENDE O LADO-

Segurança Chrome: Koziliera City Building.

Na primeira obra, trata-se de uma missão onde você poderá enfrentar AC Valkyria, que ficou em 2º lugar na antiga Zillier Cité Divil, que foi palco do "Eliminação dos Fugidos". Ele ataca empurrando sua alta mobilidade para a frente. Cuidado para não ser enganado pelos movimentos rápidos e errar os passos.



↑ A aeronave Valkyria pilotada por Rossweisse, conhecida por sua beleza, é revivida com gráficos PS2.

Assalto ao Trem de Transporte -LADO INVERSO-

Solicitante desconhecido

// Rocha do Céu

No primeiro jogo, esta missão teve dificuldade em lidar com ataques selvagens. Ser capaz de desempenhar o papel do gato selvagem desta vez é a verdadeira emoção do Reverse Side. Mas isso não significa que não haverá gatos selvagens. Ele também aparece como aquele que ataca o trem.



↑ Depois de destruir o trem com sucesso, um gato selvagem ataca ser. Está destinado a lutar no final?

corvos

Às vezes como amigo, às vezes como inimigo...

ACs Ranker aparecendo em "Nexus". Vamos lembrar bem desse nome. Eles podem ser os últimos Ravens deixados para trás.

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

NEXO DE NÚCLEO BLINDADO

capítulo 5

CA

dupla face

NOME Ginovy



A razão pela qual pode reinar na posição superior é provavelmente porque tem uma configuração de carroceria que pode lidar com qualquer situação. Claro, o fato de Ginovy de Raven ser um humano aprimorado também é um grande fator. Em termos de armamento, lâminas e lançadores de granadas são os pilares.

AC

Raging Torrent/II/III

NAME

goldie gordon



O tipo de Raven que reconsidera a ideia de que uma vez que um erro é cometido, não é uma estratégia, mas uma forma de juntar peças. Uma política consistente de começar com um bipé pesado, depois pairar leve e, finalmente, um bipé de peso médio.

Não consigo sentir que ele é um pesquisador, mas sei que ele é apaixonado por pesquisa. Provavelmente foi isso que o fez ficar até "The Last Raven". Preste atenção também nas mudanças na aeronave acima e nas mudanças no Raging Trent IV durante "Last Raven".

CA

olho de raposa

NOME Jack O



Apesar de estar em quinto lugar no ranking, Raven desempenhou um papel importante na missão, como expor a corrupção da Ravens Ark. A partir dessa época, ele pode ter mostrado Katari, que se tornará o líder de uma única força em "Last Raven". A aeronave é um tipo de batalha de tiro com um bipé pesado. Um grande míssil disparado do ombro é uma ameaça.

CA

Ukongo wa pepo

NOME

Njamji



Embora ele tenha uma classificação bastante baixa em 32º lugar no ranking, ele é na verdade um dos "Último Corvo" restante. Foi nessa época que Jack O. teria uma estranha relação de amizade com ele?

CA

vida de bala

NOME

fogo de aro



Há outro Raven empunhando AC com o mesmo nome no ranking. Seu nome é Ping Fire. é o pai dele. O pai é derrotado no caminho, mas o filho Lim permanece até "Last Raven". Tanto o pai quanto o filho são humanos aprimorados, e eles são móveis sobre quatro patas e se apegam obstinadamente a um estilo de luta centrado no combate a curta distância.

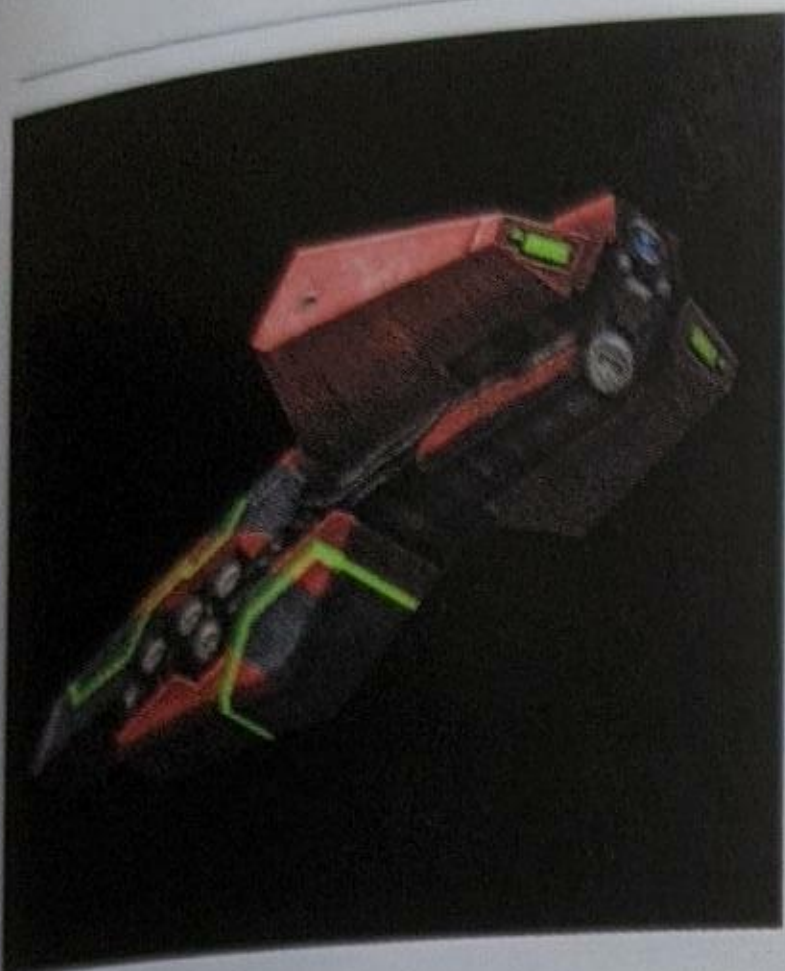
INIMIGOS

Mesmo que não seja um AC, existem alguns que não podem ser subestimados.

Um mecanismo de alto desempenho que pode ser confundido com isso está sendo desenvolvido. Aqueles que subestimam seus inimigos no campo de batalha certamente serão recompensados.

criatura mecânica

DESCONHECIDO



Algo que parece ter sido desenvolvido como arma por humanos da geração anterior. O que difere das armas biológicas é que elas crescem como seres vivos. A foto da esquerda ainda está na fase juvenil, mas diz-se que quando atingir o nível adulto, pode até ter o poder de superar o AC.

arma viva

AMIDA



Um novo tipo de arma desenvolvida secretamente por Kisaragi. O objetivo é demonstrar habilidades especiais reproduzindo mecanicamente

as funções e estruturas dos seres vivos. Como eles lançam ataques de autodestruição com alto calor, eles são oponentes bastante perigosos quando há muitos deles.

MT



Leviatã

Um gigantesco MT desenvolvido pela Nabis como um trunfo para sua própria força militar. Além do alto poder de fogo de seu canhão de laser e mísseis, ele ostentava uma durabilidade extremamente alta, mas foi destruído pelo ataque de Raven enquanto dormia no hangar de Narvis. E também mostrou que o destino da empresa de serviços havia se esgotado.



MT09-OWL

MT fabricado pela Mirage. Com alto desempenho de ECM e mobilidade, ち、 é amplamente utilizado como principal arma da empresa, existindo também versões com diferentes armamentos.

Um MT de combate desenvolvido pela Crest principalmente para defesa de base. Rifles de longo alcance são poderosos o suficiente para serem usados contra AC.

CR-MT83RS



mecha

helicóptero de combate ZEKUH



Um helicóptero de combate desenvolvido por Kisaragi para missões de escolta. Com alta mobilidade, alto poder de fogo da arma e do canhão de foguetes A arma é uma metralhadora

Novo Tanque Centauro



Um tanque de batalha principal desenvolvido pela Service Company com foco no combate anti-AC. Alta resistência e ataques com armas de foguete Altamente

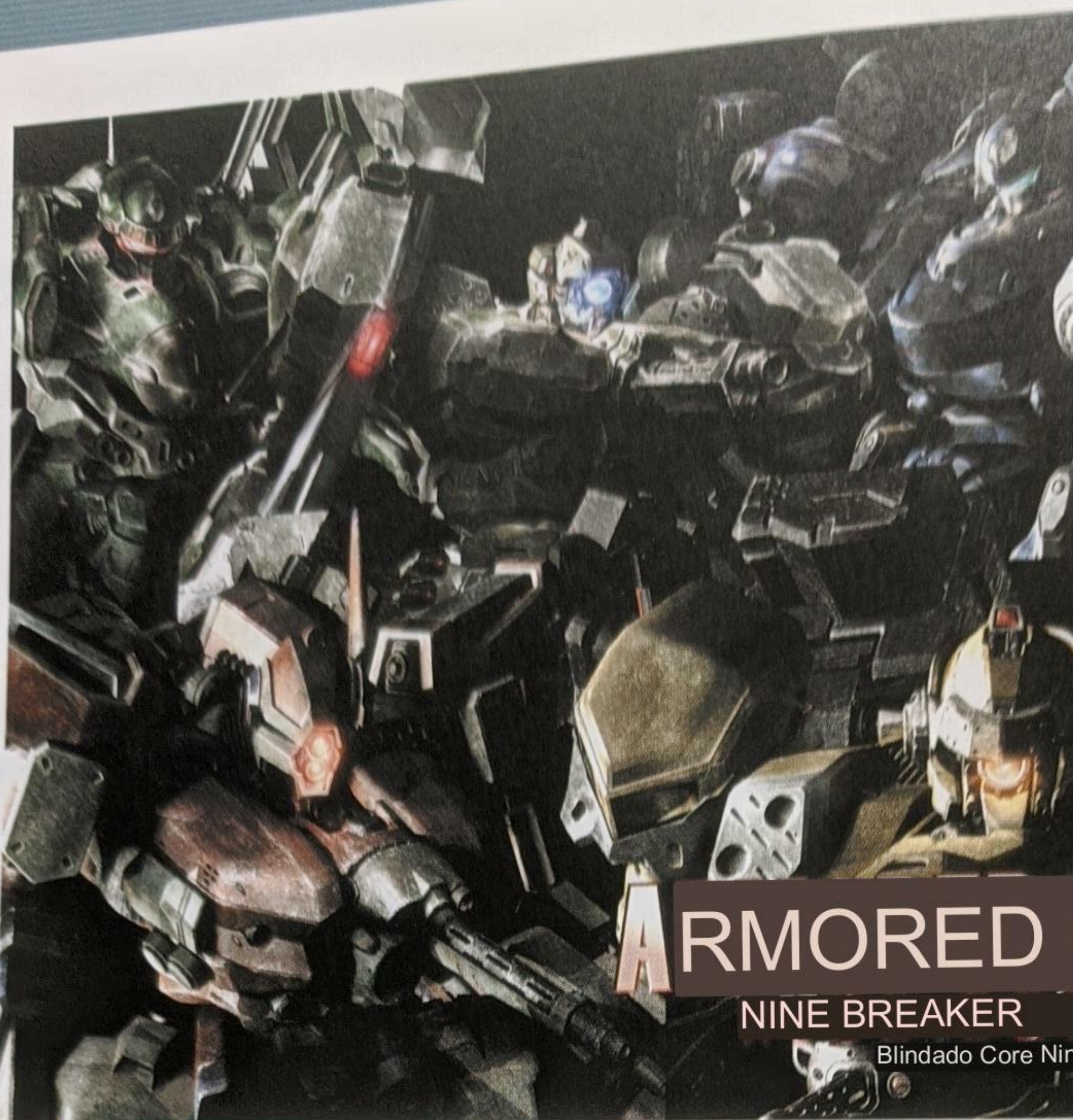
のバランスを muitas vezes, classificado para alto desempenho.

guarda mecha água-viva



Uma arma automática fabricada para segurança de instalações. Os ataques de Barusu são moderados. Falta resistência, mas

É amplamente utilizado devido ao seu baixo preço.



DADOS

PlayStation 2

NÚCLEO BLINDADO

Software Armored Core Nine Breaker
para PlayStation 2 Lançado em
28 de outubro de 2004

¥6.090

ARMORED CORE NINE BREAKER

Blindado Core Nine Breaker

HISTÓRIA.....

Além do treinamento constante,
um brilhante top ranker aguarda

Eu só quero ser forte Quero buscar o topo só
pensando na luta. Para um artista marcial
como Raven, este é o mundo de "Nine Breaker".

理

Não há missões solicitadas por empresas ou organizações,
há apenas uma arena onde os Ravens lutam entre si. E em
vez de missões, há um menu de treinamento para você se
treinar. E quando você conseguir superar todas as suas
fraquezas por meio de um treinamento diário constante, naturalmente
terá o primeiro lugar no ranking da arena.

NOVO SISTEMA

Configuração de jogo de treinamento e arena apenas Sistema de

geração automática de Ranker A missão se foi, tornou-se treinamento. Esta é provavelmente a maior mudança. Nenhuma missão significa nenhuma ação de recompensa. Em outras palavras, o conceito de dinheiro acabou, e o ato de comprar e vender não é mais válido, então a loja desapareceu do cardápio. Nesse caso, o jogo começa com Raven tendo todas as partes normais desde

o início. Você vai pensar equipar com essas peças de acordo com o menu de e o adversário na arena.

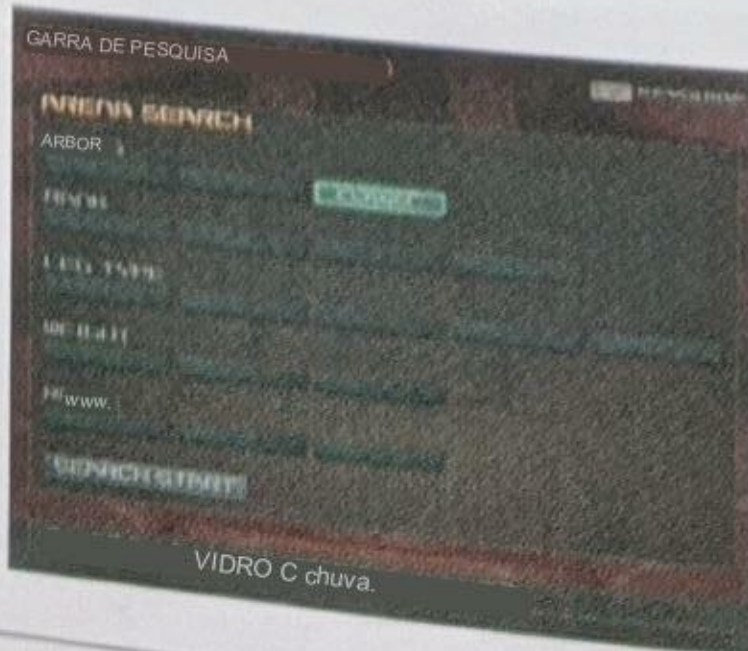
◆ Como não há loja, o número de menus é muito simples com 4 itens. Mergulhe no treinamento e na arena.



Existem batalhas gerais e batalhas oficiais nas batalhas de arena, e os adversários para lutar nas batalhas gerais adotam um sistema de geração automática em que o computador monta a aeronave que corresponde às condições do local. Como resultado, os jogadores sempre podem desfrutar de novas batalhas sem encontrar os mesmos oponentes, não importa quantas vezes eles lutem. Por outro lado, em jogos oficiais, as 30 primeiras classificações são fixas e os personagens são definidos corretamente. Você também pode estudar as

características de cada AC de ranker, pensar em contramedidas adequadas a eles e elaborar sua estratégia enquanto enfrenta o desafio repetidamente.

← Eventualmente, você poderá definir várias condições, mas no início você só pode pesquisar por classe.



ATAQUE

Na seção de ataque, cinco itens são preparados, como precisão de tiro, ataque eficiente e treinamento do poder de julgamento para selecionar mais importante aqui é a seleção de armas. apenas se torna Além armas de acordo com o oponente também é um problema. A coisa disso, a seleção do FCS é importante em relação ao bloqueio.

HIT:MELEE-LEVEL3 Adiciona

ataques efetivos a vários inimigos.

Este "MELE" No nível 3,

uma barreira será colocada e o inimigo

poderá se mover verticalmente.

É preciso mirar no momento em

que o inimigo aparece ou no

momento em que ele pausa.



MOVER

Começando com a velocidade básica de movimento horizontal e vertical, há também um menu de treinamento para movimentos precisos, como pular em andaimes estreitos. Não se trata apenas de manobrar para se mover em alta velocidade, mas também de testar sua capacidade de criar uma configuração de fuselagem que torne menos provável o superaquecimento, mesmo quando você estiver usando muito impulso. A seleção não apenas do gerador, mas também do booster e do radiador é uma chave importante.

MOVIMENTO VERTICAL - NÍVEL 3

Existem muitos jogadores que não conseguem

fazer movimentos verticais muito

bem, mesmo que sejam básicos. Aeronave

enquanto evita obstáculos no ar,

especialmente exigidos por volta deste nível 3

Eu gostaria de adquirir a operação de

controle firmemente neste treinamento.



ESPECIAL Existem

dois tipos principais de treinamento aqui. Um é um evasor de mísseis O outro é essa compreensão espacial precisa e aquisição de inimigos em situações em que o bloqueio e o radar estão desativados. Ambos são situações em que caíram em suas missões anteriores em AC. Neste momento, não apenas passe por isso, mas adquira-o como uma técnica sólida.

EVITAR

MÍSSEIS-NÍVEL 1

Embora várias peças sejam fornecidas, não há muitos casos em que elas não estão sendo usadas de maneira eficaz?



DEFESA (parcial)

Na divisão de defesa, também será testado o conhecimento de como escapar de ataques inimigos e, Além da habilidade, também é preparado o treinamento para suprimir a febre. criança no caso de sobreviver por um determinado período de tempo, se você pode ou não construir uma aeronave apropriada, além de técnicas simples de operação. Por meio do treinamento, seria melhor se pudéssemos montar uma aeronave com alta defesa, mantendo a mobilidade.

NÍVEL DE DURABILIDADE 5

Treinando para sobreviver por um tempo especificado em um anel quadrado com duas torres flutuantes. No nível 5, os mísseis são adicionados ao método de ataque, e é um treinamento difícil que você tem que continuar fugindo pelos 90 segundos mais longos durante o treinamento.



TECNICO

Capturando rapidamente um inimigo em movimento, movendo-se rapidamente atrás de um inimigo, atacando com precisão com uma lâmina de perto e julgando com precisão e rapidez a sensação de distância do inimigo, é possível fazer pleno uso das técnicas básicas que desenvolveu para longe. É tudo uma questão de treinamento para adquirir técnicas mais práticas. treinando por aqui Se você conseguir uma avaliação alta, suas notas na arena também irão melhorar.

HABILIDADE DE BLOQUEIO - NÍVEL 5

O treinamento de nível 5, onde você continua travando os inimigos, está treinando em situações que estão mais próximas das batalhas reais, onde as barreiras podem ser destruídas e os ACs inimigos lançam ataques. Você terá muitas oportunidades de fazer uso de suas experiências passadas.



GERAL

Abrangente é exatamente o acabamento total da tecnologia adquirida. É uma combinação de menus de treinamento anteriores. Pode parecer difícil, mas o importante é manter sempre a mente calma. Se você tem um domínio sólido de cada técnica, não há nada para entrar em pânico. Tudo o que você precisa fazer é lidar com a situação com calma e produzir os resultados do seu treinamento.

NÍVEL CORPO A CORPO

5 Inimigos reais, como artilharia e AC Lute contra e treine todo o seu poder de combate. O campo de batalha é sempre o mesmo, independentemente do nível, e o oponente muda. E aquele famoso AC aparece no LEVEL5 final.

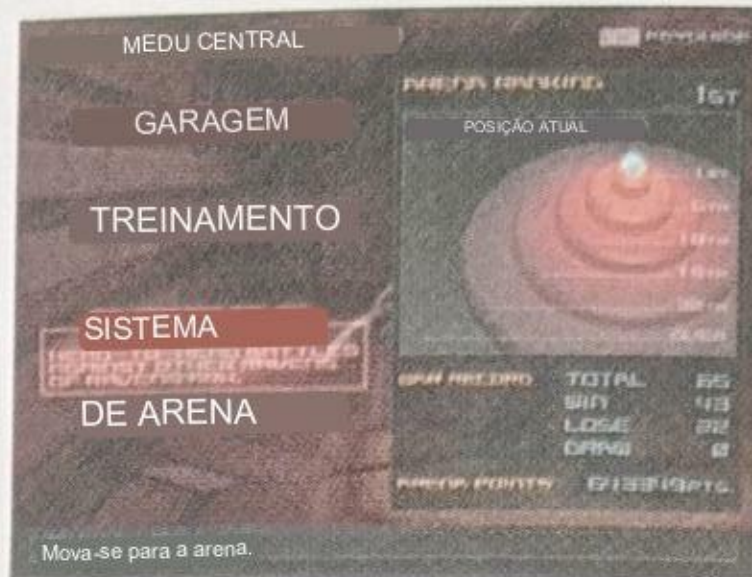


ARENA

Elites selecionadas competem com suas habilidades
Dizem que a arena é o hall
da fama da luta, e essa é a
política do Nine Breaker.

Treinar é só treinar. Como um Raven, meu dever é como um Ranker,
É sobre subir na hierarquia. Além do mais, "Nine Breaker" não é apenas um sistema de
classificação como a série anterior, onde você apenas vence os jogadores com classificação
mais alta. A menos que seu AP quando você vencer, ou quanto tempo você está lutando,

Com base nisso, os pontos da arena são calculados com base em um julgamento abrangente de como lutar. Este número
etc., esteja acima do valor estipulado, você não pode desafiar uma classe superior.



← ponto de arena
do jogador e do
A posição é Rankin
A tela é fácil de entender,
exibido.

CLASSIFICADORES

Um total de 30 rankers reinam nas três classes, A, B e C.
Aqui estão os Top 10 Rankers e outros Rankers únicos.

CLASSIFICAÇÃO 01

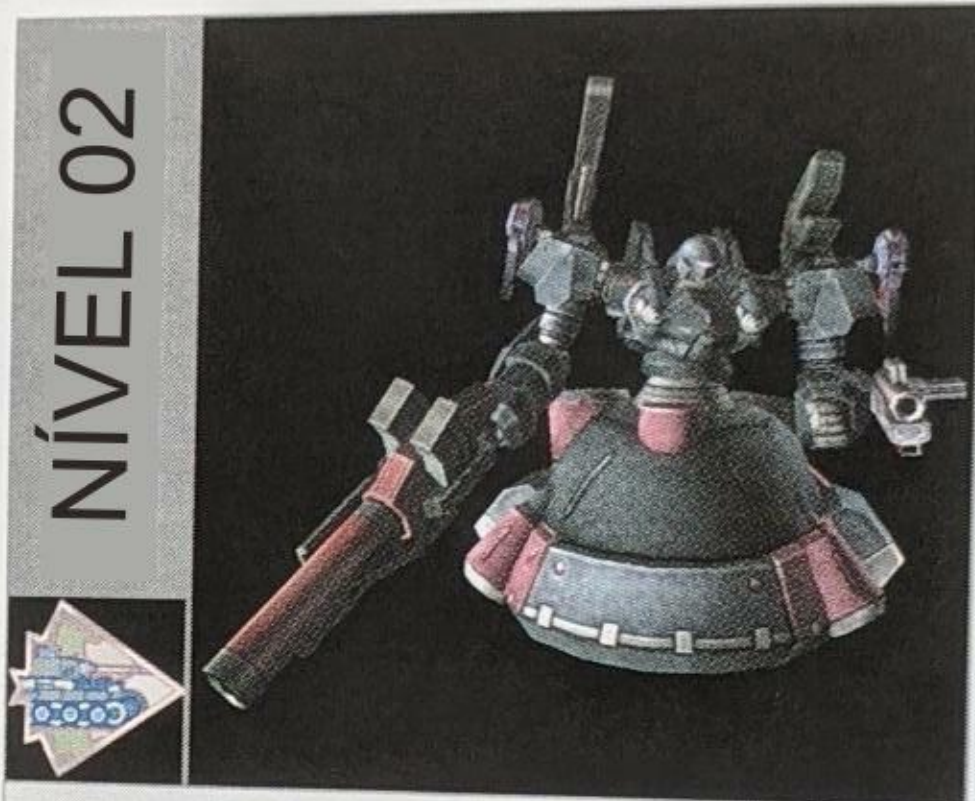


Proto Exos

NOME Itzam Na

O piloto é uma humana feminina aprimorada. Com a
aquisição de alvos de controle de máquina e capacidade de
evitar que oprime outros Ravens, ele opera uma máquina
com alta mobilidade e poder de fogo instantâneo.

NÍVEL 02



Golias

NOME Senhor da guerra

Equipado com armaduras fortes e armas
de alto poder de fogo, Raven prefere
o combate frontal. Com tal tática, estar
nesta posição é surpreendente.

CLASSIFICAÇÃO 03



NOME Saisei

É especializado em atacar de cima
com um salto de impulso. A
chuva de balas é chamada de "Chuva
da Morte" e é temida.

CLASSIFICAÇÃO 04



Hagakure

NOME j.

Um Raven que derruba oponentes antes que eles
possam ter uma noção de distância com sua aeronave
de alta mobilidade. A maneira de lutar é o nome
Isso mesmo, um verdadeiro ninja.

CLASSIFICAÇÃO 05



Terpsícore

NOME Musa

Boost jump + ataque aéreo tipo corvo.
Equipado com mísseis, lasers e
espingardas, sua força é que ele pode
lutar de acordo com a distância.

CLASSIFICAÇÃO 06



Hakaioh

Raven tem uma política

Sobreviver até o fim é o mais forte
única de NOME Manjimaru. É finalizado em
uma configuração de carroceria com forte blindagem
e forte poder de fogo instantâneo.

Posição 07



Iris

NOME

Lumiere

Raven é chamado de "Berserker" devido à sua personalidade feroz. Pode-se dizer que sua tática de disparar poderosas armas a laser de perto é realmente digna de seu nome.

CLASSIFICAÇÃO 08



verneige

NOME

Ortlinde

Isso ocorre porque a aeronave padrão é baseada no conceito de ataques multifacetados. Com este equipamento, que tem poucas funcionalidades, a pilotagem que chegou até aqui é motivo de orgulho.

Posição 09



Schwarz Nagel

NOME

Starks

Um corvo que admira o topo Itzam Na. Seu estilo de luta é semelhante, mas eles criaram suas próprias táticas de perturbação baseadas em ECM e subiram para esta posição.

Posição 10



canção de ninar M

NOME

Divã

A aeronave, composta apenas por partes do Crest, é forte contra balas reais. Embora prefira combates de curta distância, ele é equipado com um rifle de precisão e pode lutar à distância.

posto 12



G Blaze

NOME

Senhor grande

Com poder de fogo esmagador, também pode ser usado a longas distâncias. No entanto, a desvantagem é a baixa contagem de munição. Se for levado a uma batalha de longo prazo, será difícil.

Posição 21



Sol Nascente

NOME

míssil alfa

Equipado com uma bazuca e granada em uma aeronave fortemente blindada. Quando se trata de combate a curta distância, é quase impossível vencer. "Fique longe dele" é a palavra de ordem de Raven.

posto 23



Spitfire

NOME Flyboy

O Raven se autodenomina um lutador com alta mobilidade e tremendo poder de fogo. No entanto, uma vez que sacrifica seu poder defensivo, ele falhará se você o acertar?

Posição 25



Cavalo de ferro

NOME

surto

Ao manter o poder ofensivo e defensivo, também mantém um certo grau de mobilidade, tornando-se uma unidade bem equilibrada. Tenha cuidado com armas de munição real de alta potência.

NÍVEL 30



Lúpus

NOME

nebulosa

Uma máquina especializada em mobilidade e poder defensivo, é construída com a sobrevivência em mente em primeiro lugar. Compensa sua falta de precisão com o uso de metralhadoras.



NÚCLEO BLINDADO

LAST RAVEN

DADOS



Software Armored Core Last Raven
para PlayStation 2 lançado em
5 de agosto de 2005
¥7.140

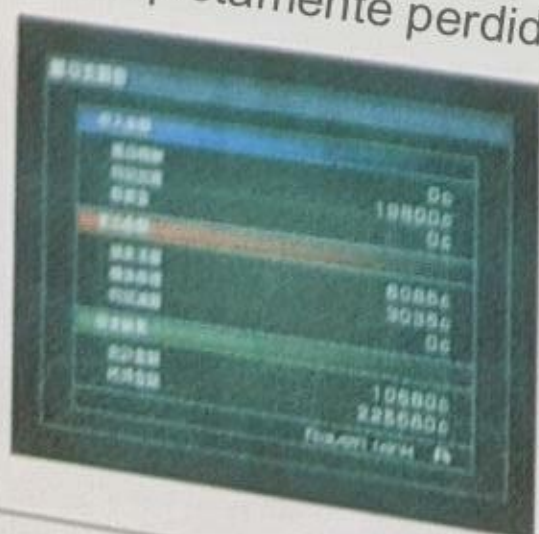
HISTÓRIA.....

A batalha final de Raven É apenas uma batalha pela sobrevivência

A empresa que levou o mundo à prosperidade após o Cataclismo. No entanto, confrontos armados desencadeados pela descoberta de "novos recursos" e o surgimento de armas kamikaze não identificadas os enfraqueceram. Para evitar o colapso conjunto, as empresas formaram uma aliança, uma organização integrada, por meio de discussões. Com isso, pensava-se que o mundo finalmente se estabilizaria, mas seis meses depois, surgiu o grupo armado "Vertex", que defendia uma aliança de derrubada. Eles corajosamente declararam guerra ao lançar um ataque total à Aliança. Em resposta, a "Aliança" também declara suprimir o vértice. Faltando 24 horas para o anúncio, a batalha decisiva era iminente.

NOVO SISTEMA

O conceito de destruição de peças é adicionado Battle Damage - Na série anterior, não importa o quão profundo o dano fosse, ele era visto como toda a fuselagem AC, e nos cálculos de balanceamento pós-missão, pesava apenas nos custos de reparo da fuselagem. Nada mais. No entanto, neste trabalho, um novo elemento de destruição de peças foi adicionado. Cada parte também tem sua própria durabilidade, e se essa durabilidade acabar durante a batalha, a parte será destruída e completamente perdida. Nesse caso, não será refletido no custo do reparo após a missão e você terá que comprar um novo. Você não deveria.



← No caso de destruição do braço direito, o valor dessa parte não é convertido nesta tela de receitas e despesas, e o braço direito permanece perdido.

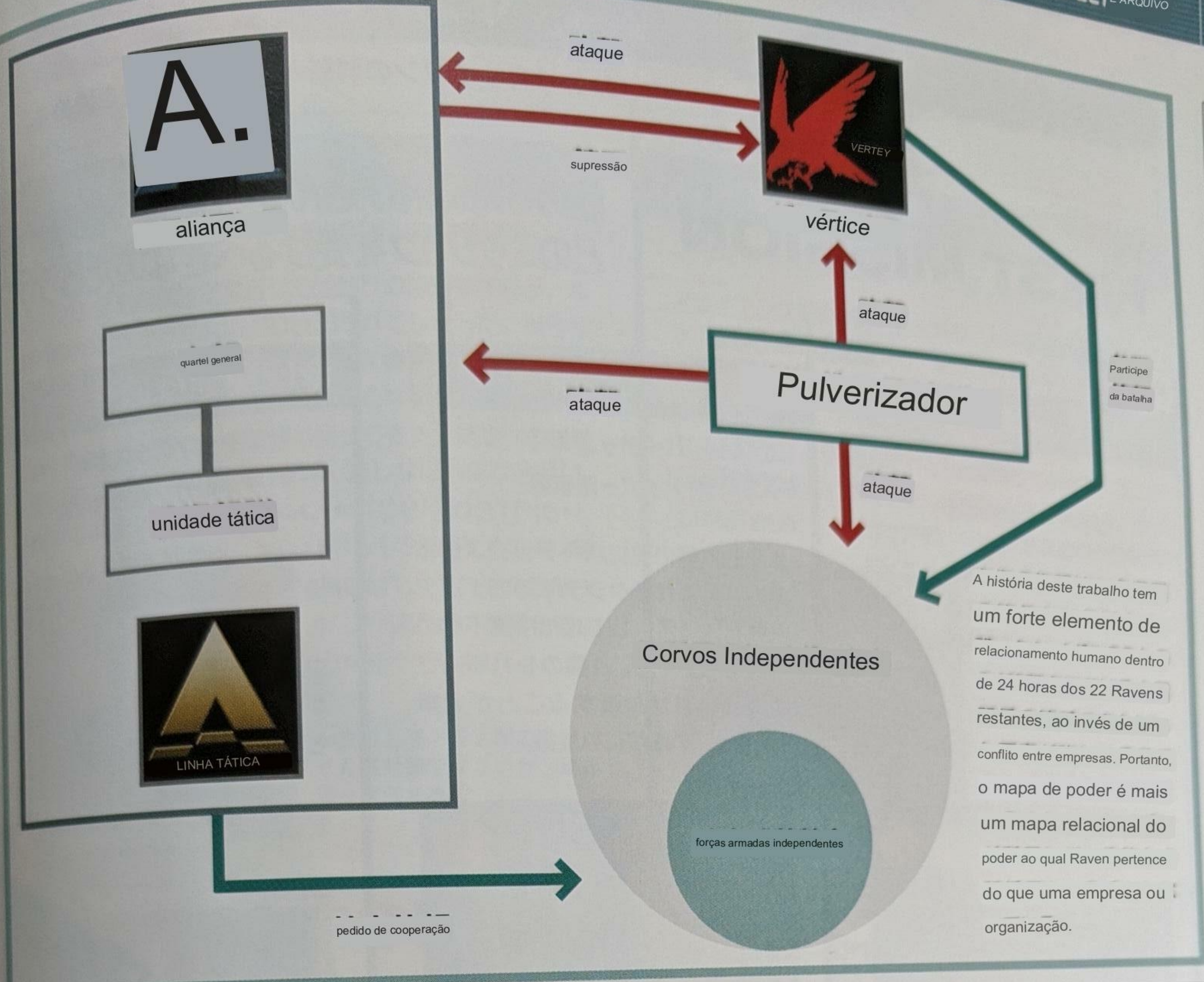
Arena em VR Esta

história é sobre os últimos 22 Ravens (incluindo o personagem principal). Ataque e defesa em 24 horas. Naturalmente, não há como Raven ter tempo para participar da arena durante esse tempo, e a arena no mundo real não é realizada. Em primeiro lugar, a arena deste trabalho é configurada como uma "arena de realidade virtual" usando um computador. Tanto os oponentes quanto o campo de batalha são totalmente de realidade virtual. No entanto, a aeronave que aparece no mundo virtual também reflete a combinação que está realmente montada na garagem. Não há necessidade

de construir uma nova aeronave especificamente para a arena virtual.



← Se você ganhar mesmo no virtual, será recompensado. No entanto, desta vez você precisará pagar uma taxa de participação para participar.



A história deste trabalho tem um forte elemento de relacionamento humano dentro de 24 horas dos 22 Ravens restantes, ao invés de um conflito entre empresas. Portanto, o mapa de poder é mais um mapa relacional do poder ao qual Raven pertence do que uma empresa ou organização.

CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

aliança

ALIANÇA

Uma organização de controle da federação formada por discussões entre os altos executivos de empresas que estavam exaustos por conflitos sobre "novos recursos". Como resultado, embora existissem algumas áreas onde a agressividade da organização era perceptível, parecia que uma nova ordem nasceria entre essas empresas e que a paz seria trazida ao mundo. No entanto, seis meses após o estabelecimento desta organização, uma organização armada chamada Vertex de repente pediu uma ruptura com o status quo e anunciou um ataque. O lado da Aliança também se opôs e declarou supressão. Raven, que se junta à Vertex, foi severamente punida e pede cooperação com a Aliança.

Pulverizador

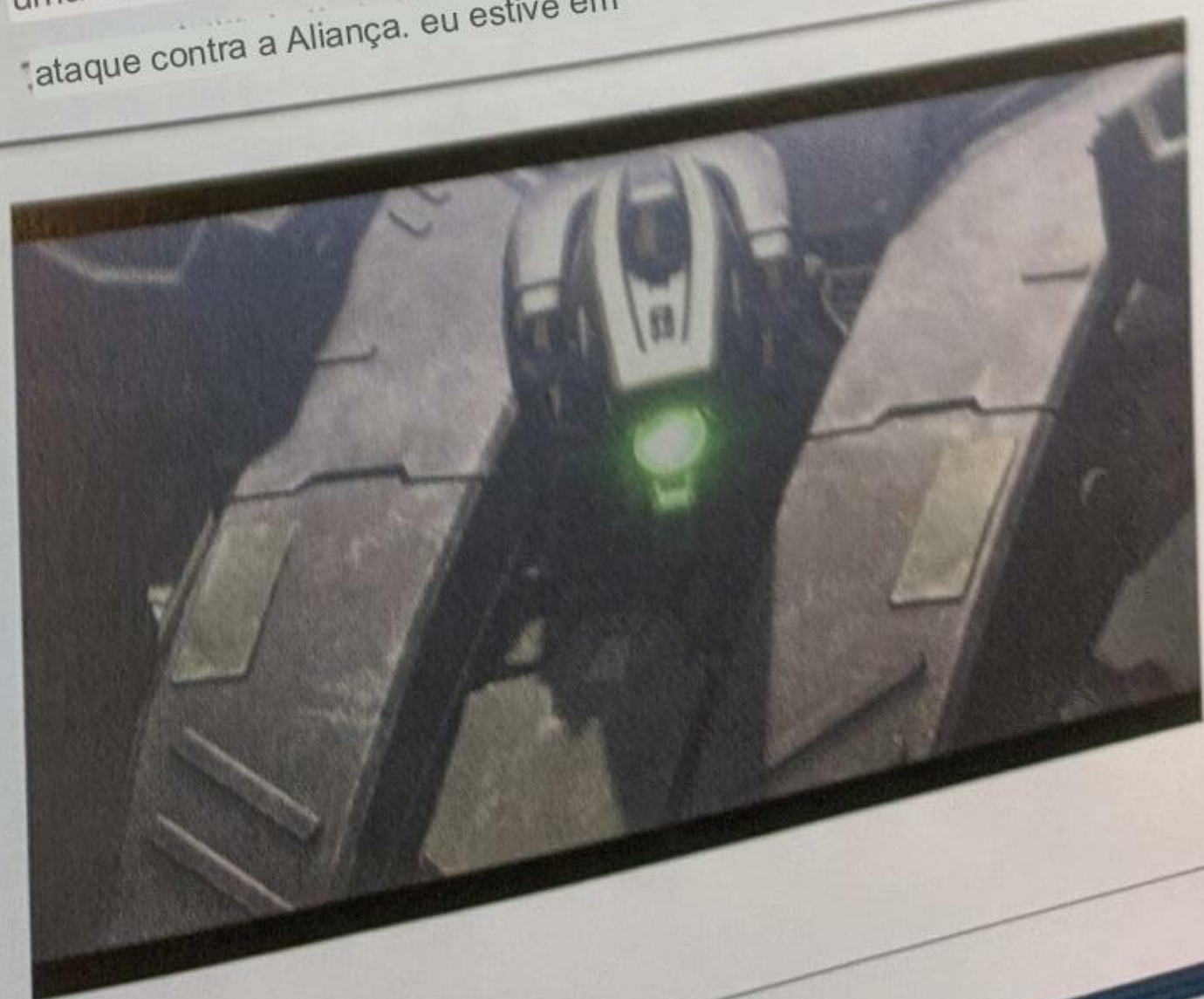
Pulverizador

e a Vertex, ela aparece repentinamente no campo de batalha e Uma misteriosa arma móvel. No meio da feroz batalha entre a Alliance espalha mais caos e destruição. Qual é exatamente o seu propósito? E eles pertencem a alguma organização? Vários tipos semelhantes corporativo. Também é dito ser algo relacionado a armas de geração foram confirmados e ainda não está claro se são novas armas do lado antiga, como o tipo bipé e o tipo quadrúpede, também no AC.

vértice

Um grupo

armado composto por Ravens que se opõem ao domínio da VERTEX Alliance, são poucos em número mas possuem excelente poder de combate. O líder é Jack O, um corvo que descobriu as injustiças da Arca do Corvo no passado. Ela era uma Raven extremamente talentosa, mas desapareceu por um tempo depois que a Aliança foi estabelecida. No entanto, desta vez, quando ele revelou repentinamente seu paradeiro em sua cidade natal, "Circ City", ele declarou guerra de frente, alegando "a criação de uma nova ordem por Raven" e predizendo corajosamente a hora do "ataque contra a Aliança. eu estive em



Em "Last Raven", a missão recebida e seu sucesso ou fracasso
MISSÕES tem 6 finais diferentes após 24 horas. circunstâncias mudam;
Lá dentro, as decisões de um Raven decidem o destino do mundo.

PRIMEIRA MISSÃO

Três pedidos que saltam às 8 horas da manhã. Qual missão devo pegar?

8:00

Incursoão à base da linha de frente

vértice
base dianteira da fachada

Uma missão para atacar a base avançada de fachada da Aliança, que está em construção. Contanto que o limite de tempo de 3 minutos permitisse, a quantidade de recompensa mudaria dependendo dos resultados da atividade de sabotagem. O único mecanismo inimigo é um helicóptero de combate.



↑ Pessoas e tendas podem ser destruídas simplesmente pisando nelas. Se você destruir o helicóptero antes que as pessoas subam nele, o dano aumentará.

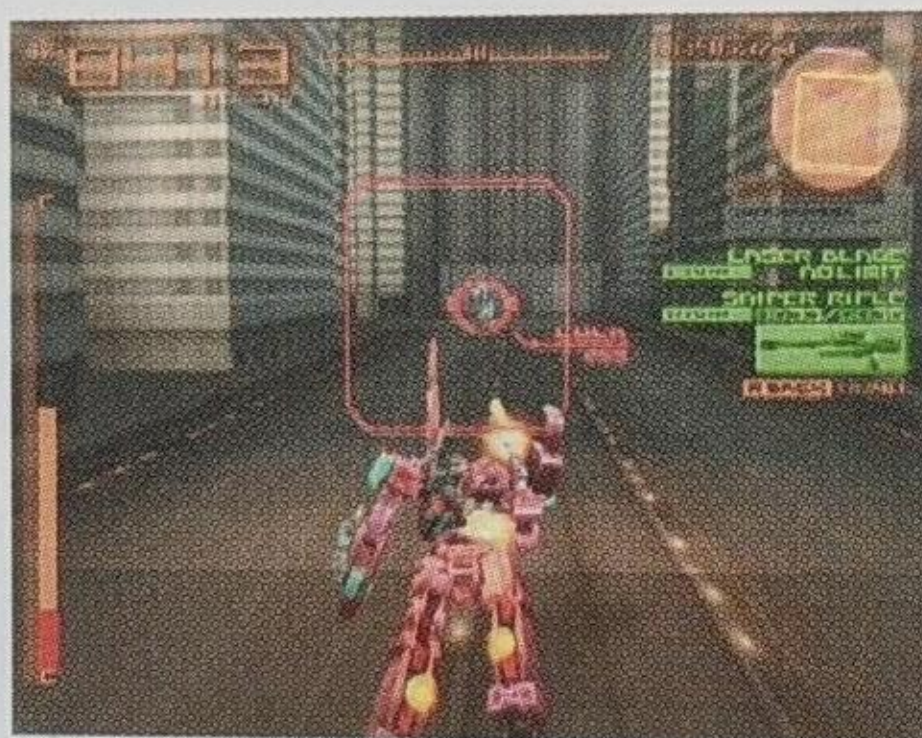
8:00

Exclusão de Intruso de Zona Industrial

Área Industrial
Vertex® Old Nair

Antes do ataque em grande escala, elimine as forças de afiliação desconhecida que se infiltraram na antiga Zona Industrial Naia 1 em Sark City, a base da Vertex. É importante destruir os intrusos sem perder um único avião.

Cuidado com os reforços de MT inimigos.



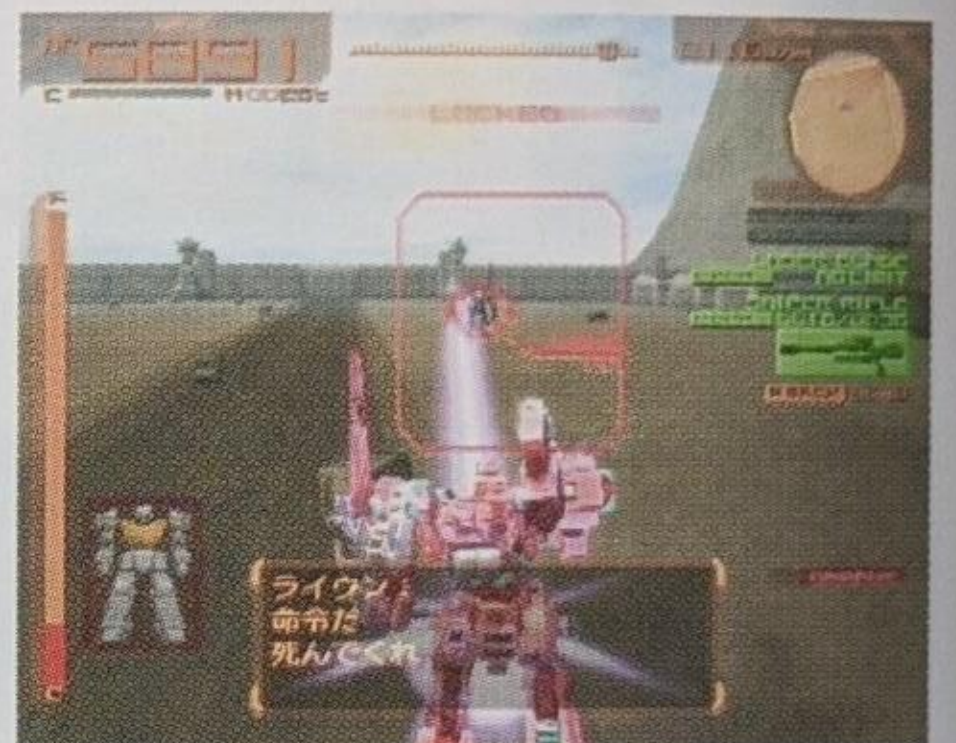
↑ Para atacar a unidade inimiga em retirada, o ataque alcançará o inimigo em fuga.

8:00

Reconhecimento forçado do Management Bureau

Sede da Alliance Dilgan
Distribution Management Bureau

Forçar uma ação de reconhecimento contra o escritório de controle de distribuição Dilgan ocupado pela Vertex. Na parte mais profunda da instalação, um AC Struckthunder controlado por Raven Raiun aguarda, mas é claro que isso também deve ser derrotado.



↑ Uma batalha entre Ravens. A batalha será bem difícil.

10:00

Elimine a guarnição da ponte de ferro

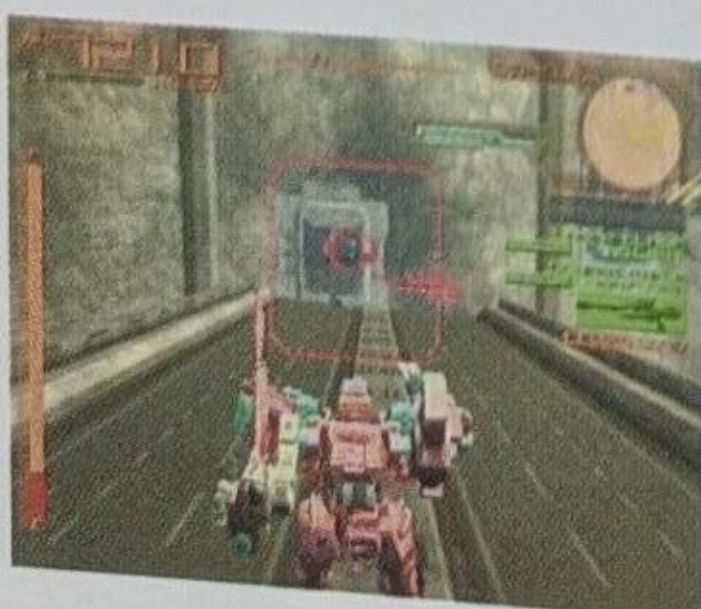
■ Evangel Ga

Tunnel A pedido

de Evangel, o líder da unidade tática da Alliance, elimine a guarnição do Luga Tunnel que consiste em dois tipos de MTs, CR-MT83RS e MT08H-OSTRICH. Como o objetivo é garantir uma rota de transporte, queremos deixar a instalação o maior tempo possível, então tome cuidado e destrua o inimigo. A base é ruim, então tome cuidado para não cair da ponte de ferro semi-destruída. A arma principal do Enemy MT é um rifle, mas tome cuidado, pois o CR-

MT83RS está equipado com um rifle de precisão. Se você pode diferenciá-los à distância, gostaria de dar prioridade para destruí-los.

◆ Derrote os inimigos um a um usando armas de longo alcance.



12:00

Repelir Inimigo AC

Forças Armadas Independentes®

AC garagem/área R11

AC recebe um pedido de ajuda de um grupo armado independente sob ataque. No entanto, quando o recebi, era uma armadilha para prender Raven. Quando você for ao local solicitado, Ravens Pen. Aparentemente, o prêmio em dinheiro colocado em Raven parece ser o objetivo. Aqui, South Nail e Bullet Life controlados por Rimfire serão uma série de batalhas com dois ACs,

ambos baseados em ataques de munição real. Você terá que estar preparado para uma batalha bastante difícil. Spen

◆ Ao mesmo tempo que chega ao local, o cliente declara guerra.



divertido

14:00 Recupere

a estação de controle

Força Tática da Aliança II

Dilgan Distribution Management

Bureau O Distribution Management Bureau, que acaba de ser recapturado à gestão frouxa de um importante ponto diretamente ligado a Sark City, lar do pela Unidade Tática da Aliança, foi ocupado por um grupo armado devido principal inimigo Vertex. Devido à localização, deve ser recapturado imediatamente, tropas. Eu vim para Raven para um pedido porque eu não tinha um. Danos às mas as forças inimigas devem ser aniquiladas minimizando o número de instalações As forças inimigas consistem em três tipos: CR-MT85M,

MT08H-OSTRICH e MT11-

6915 MTs. Cada um deles tem diferentes tipos de ataque, mas não são adversários difíceis.

♦Atacar soldados humanos não são alvos de aniquilação, mas podem ser derrotados pisoteando-os.



24:00

Assistência de fuga MT

Força Tática da Aliança / Antigo Distrito Industrial de Nair...

Batedores da Força Tática da Aliança se infiltraram no antigo distrito de Nyir, em Vertex, e obtiveram informações importantes. Como esse membro está escondido após roubar um MT inimigo, a missão é entrar na mesma área, eliminar a força de defesa e garantir a segurança da rota de fuga do MT em que o batedor está a bordo. É limpo quando o MT escapa da área de operação ou destrói todos os inimigos ali presentes. O adversário é apenas 3 tipos de MT, CR-MT85B, CR-MT77RO, CR-MTB3RS.

Não é um adversário a perder se você lutar direto. É uma missão fácil se você prestar atenção apenas em atacar MTs aliados.

◀ Ao correr lado a lado com o alvo de escolta MT, se o inimigo aparecer, será um ataque preventivo.



ÚLTIMA MISSÃO

Levar a Aliança à vitória trará estabilidade ao mundo?

5:00

Derrote Jack O

Evangel Sark

City Underground

Encontrei o paradeiro de Jack.

Diz-se que está escondido no porão de Sark City, sua base. O pedido é destruir seu AC Phoxeye. Raven foi incumbido da tarefa de pôr fim à batalha pela sobrevivência da Alliance e da Vertex. Para uma batalha individual, examine cuidadosamente a composição AC aqui



↑ Batalha individual com Foxeye. É como um confronto em uma arena.

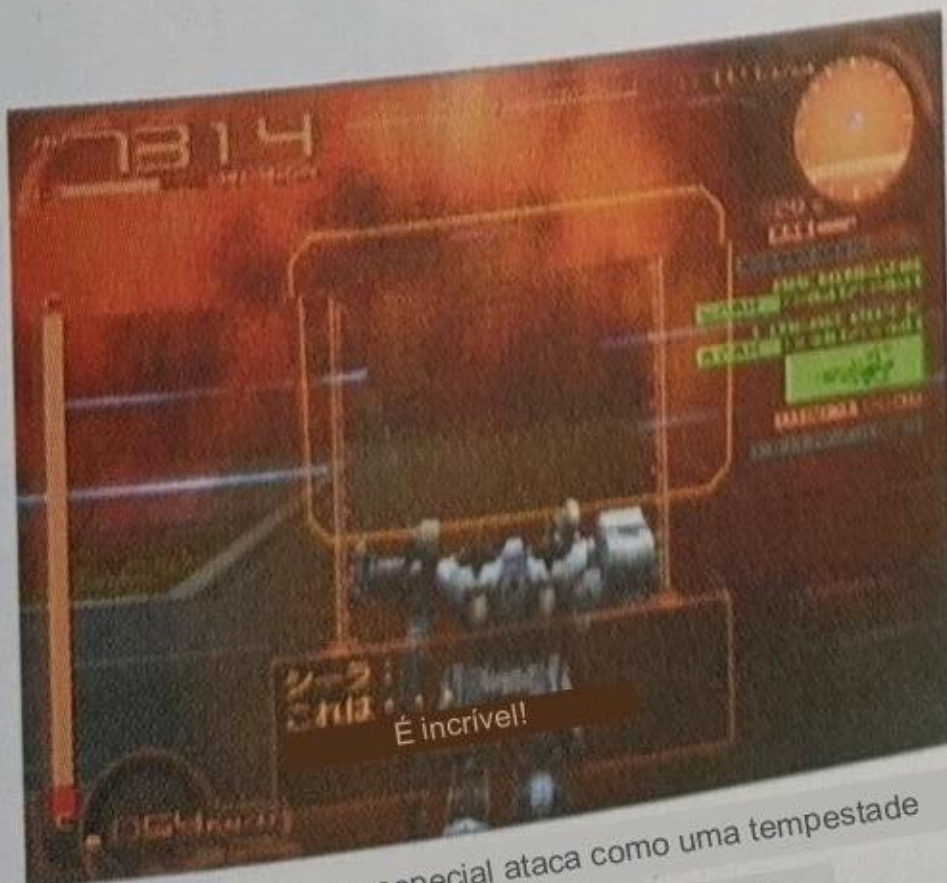
5:00

reconhecimento subterrâneo

Força Tática da Aliança Sark

City Underground

As forças táticas da Aliança garantem o acesso ao subsolo em meio à feroz resistência da Vertex. Deve haver um trunfo que o inimigo desejará proteger tão ferozmente que resistirá. Confirmar esse é o pedido final para Raven. Então, em meio aos intensos ataques inimigos, uma voz familiar chega aos seus ouvidos...



↑ Uma arma de ataque especial ataca como uma tempestade contra Raven, que entrou no reconhecimento.

Derrote o Pulverizador

Sinal de Internet da Força

Tática da Aliança:

Esta missão é uma continuação da missão de reconhecimento subterrâneo. Depois de escapar por um certo período de tempo da arma de ataque especial escondida e escapar para dentro quando o portão se abrir, será a batalha final com o Balvarizer. Desvie de poderosos ataques de balas de energia e derrote o último inimigo a qualquer custo.



↑ Pulverizer ataca indiscriminadamente. Ficará claro por quê?

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 55

14:00

Pedido de batalha

Base Avançada da Fachada Zinaida

Raven Zinaida, que controla o AC Fascinator, se oferece para lutar puramente. Em resposta a isso, quando você for para a base da linha de frente da fachada, o confronto fluirá com a intrusão dos militantes que têm rancor contra Zinaida. Em vez disso, será uma batalha com AC Stratus controlado por Raven e Phantom, que vieram como reforços para as forças armadas inimigas. Stratus é um AC especializado em



poder de fogo real e possui uma defesa sólida, mas é inferior em mobilidade.

Comparado com o fascinator, seria um oponente fácil de lutar.

◆ Desde o início, você deve pensar nisso como uma missão para lutar contra Stratus.

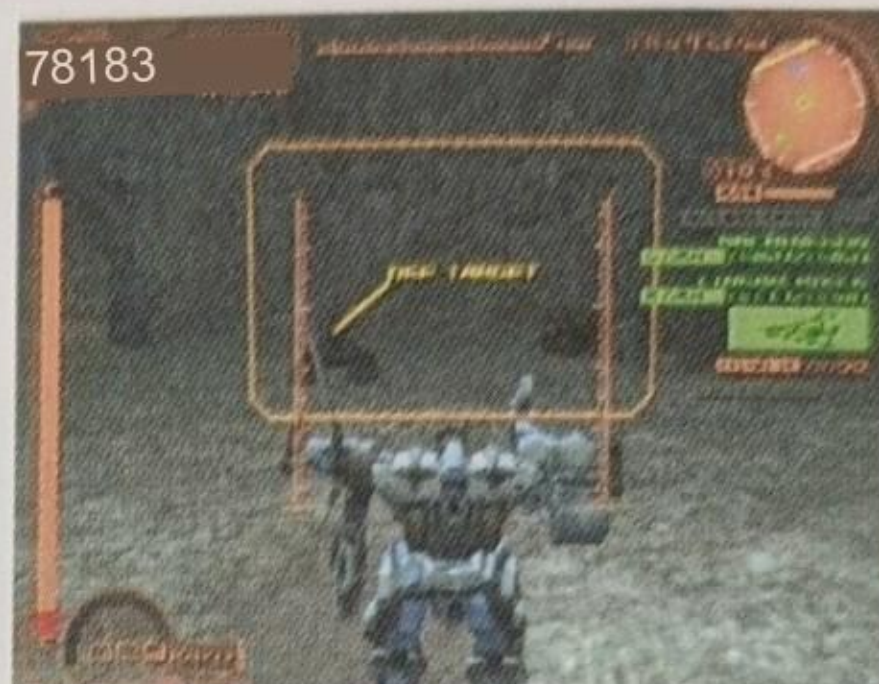
22:00

alívio para forças independentes

[[Forças Armadas Independentes 2

mina de bordos

Pedidos de socorro chegaram de grupos armados independentes que foram declarados atacados pela Aliança. O motivo é que ele traiu a Aliança e está escondendo o Evangelho desaparecido, mas é uma acusação completa, e fica claro que o objetivo é eliminar Raven, que não está sob seu controle. Não deixe ir. O oponente é uma combinação de dois tipos, MT10-BAT



e Guard Mecha Jellyfish, Eles não são difíceis, mas estão espalhados, então você precisa se mover amplamente.

◆ Os objetos a serem protegidos estão espalhados e você terá que se mover em um intervalo bastante amplo.

ÚLTIMA MISSÃO

5:00

destruição de sinal de internet

Jack 10 Sark

City Underground

A operação para destruir o Internetsign e o Pulverizer é finalmente realizada. Com Zinaida, um derrotará o Internesine e o outro o Balvarizer. Em primeiro lugar, será um confronto com o Pulverizer do tipo float.



↑ O primeiro oponente é o tipo float de Pulverizer.

5:00

corrida central

[Jack Sark City: Underground

O pedido final de Jack 0 ao protagonista sobrevivente, Lastraven, é destruir o Internetein e o Pulverizer. Corra na direção oposta pelo tubo de escape onde a arma de ataque especial é descarregada e corra para a parte central.



↑ Contanto que o original não seja cortado, as armas de ataque especial serão lançadas infinitamente.

Derrote o Pulverizador

sinal de internet jack

Esta é uma missão contínua desde a destruição do Internesine à esquerda, os retoques finais da destruição do Pulverizer e a batalha com o Flying Type. Por fim, esta será a batalha final pelo futuro da humanidade. Eu não posso perder, não importa o quê.



↑ Danos restantes da missão anterior.

Derrote Zinaida

Jack:::/:

•Internezaine

Esta também é uma missão contínua da missão à esquerda. Raven consegue destruir o sinal de internet. No entanto, quem fica em seu caminho no final é Zinaida, um corvo que busca o poder mais forte...



↑ Se eu ganhar dela, serei o mais forte Ravena, mas...

14:00

reconhecimento de ponto

Antiga Sede do Comando Vertex Star:

Não sei se a Aliança é como o Quartel-General do Comando Tartras que era secretamente ativa em um local desejável para a Vertex. Parece certo que não administrado pela antiga empresa, mas recebi informações de que ela estava é nada. É por isso que me pediram para reunir informações e conduzir um ataque preventivo. O objetivo desta missão é eliminar todas as forças inimigas que resistem de qualquer maneira. As forças inimigas que não sejam MT10-BAT



138 são todas mecha, helicópteros de combate e veículos de combate blindados, limpam rapidamente.

Eu quero colocá-lo fora.

♦Existem dois geradores de ECM na cúpula, destrua-os primeiro.

2:00

AC Inimigo Interceptado

Jack 0

Façade Forward Base

A base da Vertex, Sark City, está confirmada para avançar com um único AC. É uma missão interceptar isso na base da linha de frente da fachada na rota. ACs inimigos são Oráculos controlados por Raven e Evange, que lideram as unidades táticas da Aliança. Esta missão será uma batalha individual com o Oráculo. Você deve ter cuidado com os fortes ataques de munição real para derrotá-lo. No entanto, se concentre em munição real, LOCKED também possui um ataque



em combate corpo a corpo. Por isso tem cuidado.

♦Esta também é uma batalha individual com o AC Oracle, uma missão que parece uma arena.

ÚLTIMA MISSÃO

Se Vertex vencer, Raven realmente tem um futuro ideal?

4:00

Exclusão AC não confirmada

vértice

Subterrâneo da cidade de Sark

O AC Oracle se infiltrou no porão de Sark City. Vertex acredita que Evangel o traiu e pede que ele o derrote. Em outras palavras, é uma missão que é uma batalha individual com o AC Oracle. Será esta a batalha final e se vencermos tudo estará acabado?



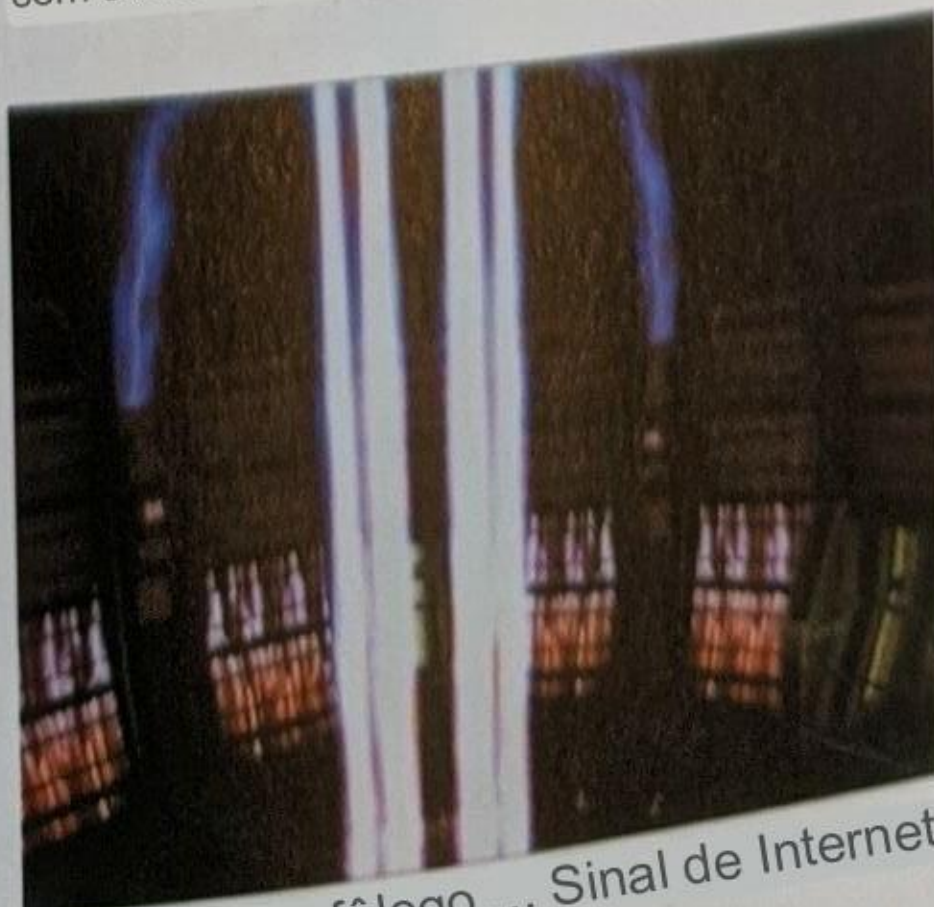
Um Oráculo que ataca com poderosas armas de munição real. Como esperado, ele é um oponente formidável.

destruição de sinal de internet

- Evangélico.

sinal de internet:

Esta também é uma missão contínua da missão à esquerda. Ele é encarregado da destruição da instalação pelo derrotado Evangel. Para fazer isso, você deve destruir 6 alimentadores de energia. Como você evita o poderoso ataque do Internetsign? Não é uma tarefa comum, mas se você completá-la com sucesso, estará a caminho do final.



Tirou meu fôlego.... Sinal de Internet de tamanho esmagador.

5:00

Redução da Força de Invasão Final

Planalto

Vértice Belza

A Aliança fez sua última resistência. Três MTs voadores gigantes Leviatã produzidos em massa foram despachados para o planalto de Belza junto com a aeronave Gas Hawk. Se você interceptar isso e aniquilar os três Leviatãs, a missão será concluída. Lá, Vertex vence.



A última batalha é com a força aérea inimiga. Será uma batalha.

afiliação de aliança

AC Ôráculo

Evangelho NOME do



Entre os Ravens do lado da Alliance, ele era a pessoa mais influente e servia como comandante da unidade tática. No entanto, acreditando ser o dominante, ele continua em busca do poder e, com isso, acaba traindo a Aliança.



AC Barrios Xanthos

NOME Trott S. Spare



Como membro da Unidade Tática da Aliança, ele ocupa o cargo de Comandante Assistente. No entanto, seu nível como Ravena não é tão alto.



AC Raging Trent IVV

NOME Goldie Gordon



Ai que se reorganizou do trabalho anterior. A máquina é finalmente "IV". Ele parece ter sido encarregado de muitas missões importantes para a Aliança, mas a avaliação de suas habilidades é medíocre.

AC Pinchbek

NOME Moricador



Pertence à Sede da Aliança. Originalmente um tático.

eu pertencia ao exército Comandante Evange

Devido à avaliação mais baixa do software, a sede assumiu.

AC HEAVENSRAY

NAME JÄWSÉR



aliança
fé cega na justiça de
Um jovem
Raven que faz. inexperiente
Forma talentosa de luta.

AC Sundile Feather

NOME diretor



A única fêmea Raven
pertencente à Aliança.
Você parece ter talento, mas ainda falta força?

Pertence a Vertex

CA Foxeye

NOME Jack 0



Uma pessoa talentosa que já esteve entre os 5 primeiros da arena. Um carismático Raven que expôs a corrupção da organização Raven's Ark à qual ele pertence. É por isso que muitas pessoas vieram com eles quando começaram uma revolta, mas por algum motivo eles se afastaram um após o outro.

AC Ukongo Wa Pepo

NOME NJAMJI



alto em personalidade
Limpo e confiável por Jack 0
Raven deveria ter sido grosso.
Segundo tempo, de alguma forma desertor
Se tornou

CA Pálhaço Coroa

NOME Ω



Uma pessoa que gosta de pura destruição e matança
Até. Sempre pensando apenas em lutar, é o que há de mais perigoso em Vertex.

AC Struckthunder

NOME Raiun



A habilidade de Raven é uma das melhores em Vertex. Dizem que ele se comunicou secretamente com o inimigo no caminho e foi expurgado, mas o mistério permanece.

CA mirando falcão

NOME Udaíro



vértice
O Corvo mais velho.
Ele tem a confiança de Jack e é encarregado de comandar a batalha.

forças armadas independentes

AC METIS

NOME Moom



Liderar forças armadas independentes

Uma mulher

que é Raven.

Costumo ficar na linha

de frente, mas é isso

com a capacidade de matar

Há um ponto de interrogação sobre se este é o caso.

AC South Nail

NOME

Sven L. Genubi



Desejos materialistas e conquistas e fama reputação próspera

corvo mau. Para ser elogiado, eu tenho

na habilidade

não sozinho

A razão pela qual ele lidera as forças armadas é provavelmente por causa de sua fama.

AC Christchurch

NOME

busker de água



Corvo Independente.

poder de luta

Ao montar um AC

Um tipo de planejador que cria situações que são vantajosas para ele.

Queda Súbita AC

NOME

VOLA-VOLANT



Ravena que viaja com Wotan Pasker.

Manipule a CA

de uma aeronave leve que enfatiza a capacidade de voo.

AC Nibbliheim

NOME Cerberus Garm



Há muito tempo

"cachorro Louco"

Convocado

Criminosos

tão imparáveis

Ravena era uma

criminoso. mu agora

Ele desempenha um papel de apoio completo entre as forças armadas em Mumbai.

AC Bullet Life

NOME

fogo de aro



mão

para caçar

corvo

Um homem que não escolhe um passo. Além disso, a habilidade

sólido

Nesse caso,

De certa forma, ela pode ser a Ravena mais perigosa.

Uma pessoa a ter cuidado.

AC Hotspur

NOME

GREENHORN



Um jovem Raven

que lidera uma

pequena força armada

sem outros Ravens além dele mesmo. Apenas grandes ambições.

corvo independente

Fascinador AC

NOME Zinaida



Buscando apenas força no meio da batalha

Uma Ravena fêmea. Mesmo

em meio a um conflito entre duas grandes potências, ainda

busca apenas a força e tenta

lutar por si. Por esse motivo,

ele vem ganhando força rapidamente

recentemente e agora

possui a maior habilidade entre

os Ravens que não pertencem

a nenhuma facção. Graças a isso, a quantidade de recompensas por cabeça também aumentou e parece que há mais oportunidades de ser

CA Panzer Messias

NOME

G-Faust



Um soldado veterano que já foi aposentado, mas voltou repentinamente após a invasão de armas kamikaze. Parece que esse espírito

é bom, mas as partes que compõem a fuselagem do AC são um pouco mais antigas que a geração anterior.

AC Stratus

NOME

Phantom



Um homem que uma vez desertou da Arca do Corvo quando ela ainda existia. Recentemente, ele retomou repentinamente

suas atividades como Raven, mas dizem que suas habilidades não melhoraram.

LISTA DE PEÇAS BLINDADAS

NÚCLEO BENTRADO
O NÚCLEO FARARRY

ARMORELL COBE

Em "ACNX", há duas alterações relacionadas às peças. Primeiro, o preço de venda ao vender peças é o preço de compra ser 90%. A outra é que alguns

braço	Tipo de peças	Parâmetros ajustáveis
CABEÇA	ESSENCIAL	Peso, desempenho
BRAÇOS		Peso, desempenho anti-ECM

Significado de cada parâmetro e ícone

parâmetro

Parâmetros comuns para todas as peças

Peso: das peças
Consumo Consumo de energia das peças EN.

Parâmetros Comuns das Peças Externas

AP: Durabilidade das peças.
Bullet Defense: Defesa contra armas de bala.
PT Defesa Defesa contra armas de energia.

Desempenho de resfriamento: A capacidade de diminuir a temperatura da aeronave que aumentou

devido a balas. Parâmetros comuns de peças de armas

Poder de ataque: poder de ataque por bala.

Capacidade de Munição: O número de vezes que a arma pode ser usada.

Alcance A distância que as balas de uma arma podem atingir.

Intervalo de disparo A quantidade de tempo que leva para disparar outra bala depois de disparar uma

bala. Heat On Hit: Quanto calor uma bala dá a um inimigo que atinge.

Custo da Munição: Preço por bala. Não existe em armas de energia. Max Locks: O número

de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo.

Consumo ao disparar EN: Consumo de energia associado ao disparo de armas do

tipo energia Auto-recuo ao disparar Armas do tipo canhão recebem recuo ao disparar.

Parâmetros específicos da parte da cabeça

Desempenho de estabilidade Desempenho para reduzir o impacto ao bater e aterrissar.

Desempenho anti-ECM: parâmetros específicos do núcleo do ECM que interferem resistência a.

no bloqueio e no radar

Capacidade máxima de carga do braço Peso total das partes do braço e armas que podem ser equipadas.

Desempenho de Intercepção: Probabilidade de interceptar mísseis inimigos.

Alcance de Intercepção: O alcance em que os mísseis inimigos podem ser interceptados.

Temperatura a prova de calor:

Saída OB: saída OB

Aceleração em OB Força de aceleração

de OB. Consumo durante OB EN: Energia consumida quando o OB é ativado.

Geração de calor em OB: Aumenta quando OB é ativado a quantidade de calor gerada.

ED Attack Power: Poder de ataque de EO.

Contagem de munição ED O número de vezes que o EO pode atacar.

Intervalo EO O tempo entre os disparos EO e o próximo disparo de

bala. Faixa ED: até onde as balas EO podem alcançar.

ED Heat on Hit: Quanto calor EO dá aos inimigos que atinge.

Custo de munição EO: O preço por bala EO viva.

EO Consumo EN: Energia Quantidade de energia consumida quando o EO é queimado. Number

of Option Slots: O número de slots de opções que podem ser equipados.

Parâmetros específicos da peça do braço

Compatibilidade com lâminas: Compatibilidade entre partes do braço e lâminas.

Aim Accuracy: Precisão de apontar contra inimigos bloqueados.

Tempo de ajuste de mira: O tempo necessário para disparar com precisão total de mira.

Parâmetro específico da peça da perna

Capacidade da pema Peso total das peças que podem ser equipadas.

Velocidade de desempenho de movimento ao se mover sem usar boosters.

Estabilidade na aterrissagem Estabilidade ao impacto na aterrissagem.

Estabilidade ao ser atingido Estabilidade ao impacto ao ser atingido.

Rotation Speed A velocidade na qual a aeronave irá girar.

Desempenho de frenagem: curta distância do movimento de impulso, etc., até parar. Standby

Consumo PT Consumo de energia em estado estacionário. Boost Output:

Parâmetros específicos do booster

A saída do booster. Quanto mais alto você estiver, mais rápido você pode se mover.

Boost Acceleration: Força de aceleração do booster

Boosted Consumption EN: Quantidade de energia consumida ao usar boosters.

Boost Heat: A quantidade de calor gerado ao usar o booster. Parâmetros

específicos do FCS

Max Locks Número de inimigos que podem ser bloqueados de uma só vez.

Tempo de bloqueio: quanto tempo leva para bloquear.

Max Lockable Distance: Distância máxima que pode ser travada. Distância

Média Travável: A distância média na qual você pode travar. Alcance Máximo

de Aquisição: A distância máxima que pode ser adquirida.

Capturando alcance médio Alcance médio que pode

ser capturado. Desempenho do ECM: Resistente ao travamento do ECM e ao radar.

Site Parallelism: Desempenho ao usar várias armas simultaneamente. Parâmetros

Específicos do Gerador PT Saída: A

quantidade de energia que o gerador produz em um determinado período de tempo.

Capacidade do Capacitor: Quantidade máxima de energia que pode ser armazenada no gerador.

Capacidade de emergência: O comprimento da zona vermelha no medidor de energia.

Valor calorífico A quantidade de calor gerada em um determinado

período de tempo. Parâmetros específicos do radiador

Quantidade de calor que pode ser reduzida por um determinado período de tempo

Capacidade de resfriamento de emergência: A quantidade de calor que pode ser reduzida em um determinado período de tempo durante a fuga térmica.

Consumo de Emergência EN: Energia consumida durante o descontrole térmico.

"Tune" que eleva os parâmetros com engrenagem!

É o ponto que eu consegui chegar. peças que podem ser ajustadas

Os parâmetros são os seguintes.

PERNAS Peso, desempenho de resfriamento, defesa de bala, defesa EN, capacidade máxima de carga da perna

BOOSTER Peso Saída do booster, geração de calor no boost

GERADOR Peso Capacidade do capacitor de saída EN RADIADOR

Peso, consumo de EN, desempenho de resfriamento

Parâmetros específicos internos

Tempo efetivo A duração do efeito após o lançamento.

Nível ECM: Capacidade de travar bloqueio ou radar.

Parâmetros Específicos da Extensão Boostable

Interval: Intervalo no qual os boosters auxiliares podem ser usados. Contagem de disparos

simultâneos: Número de mísseis interligados disparados simultaneamente

Desempenho de perturbação Capacidade de interromper mísseis.

Alcance Efetivo de Perturbação: O alcance máximo que um míssil pode ser perturbado.

Munição adicional na recarga: O número de munição recuperada por recarga.

Recarrega: O número de vezes que o marcador pode ser recarregado.

Intervalo recarregável O tempo após o recarregamento até o próximo recarregamento é possível.

Valor da carga: quanto o medidor de energia recupera quando ativado. Charge

Time: O tempo que leva para carregar uma vez. Contagem de

Ativação: O número de vezes que a carga pode ser ativada.

Intervalo de ativação: Tempo de uma carga até a próxima ativação

Valor calorico na ativação: A quantidade de calor que aumenta quando a carga é ativada.

Parâmetros específicos do radar

Alcance do radar Alcance efetivo do radar.

Intervalo de varredura: Com que frequência a exibição no radar é atualizada.

Desempenho anti-ECM: Resistente ao ECM que interfere no bloqueio e no radar.

Parâmetros Específicos da Lâmina

Alcance da Lâmina: O alcance que a lâmina pode atingir

Valor de calor ao atacar A quantidade de calor que aumenta ao atacar.

Parâmetros específicos do escudo

Desempenho de isolamento O efeito de suprimir a quantidade de calor que aumenta devido ao

impacto. Alcance Efetivo: O ângulo no qual o efeito protetor do escudo é efetivo.

Parâmetros Específicos de Peças Opcionais

Número de Slots Necessários: Número de slots de opções principais necessários para equipar.

ícone

- COM MID : COM Type Standard Fornece informações sobre os arredores
- 99M : Tipo COM, alto desempenho Fornece informações detalhadas sobre a situação circundante Tipo
- COM NEW : COM, de última geração Fornece conselhos táticos de acordo com o armamento do AC inimigo
- MAP NONE : Nenhuma função de mapa Apenas os arredores podem ser exibidos
- Área do MAP : mapa e exibição do nome do local Função Exibir o local passado e a posição do alvo.
- NOITE BOOPE : Escopo de visão noturna Garante visibilidade à noite e no
- BIO na cabeça : Sensor de reação corporal escuro Pode travar em armas biológicas
- RADAR : SENSOR de radar embutido
- PADRÃO : Tipo de exibição do radar Padrão
- CIRCLE : Tipo de exibição do radar Circular
- OCTÓGONO : Tipo de exibição de radar octógono
- MISSIL : Função de exibição de míssil Exibe mísseis inimigos no radar Função
- OB : de exibição de corpo vivo Exibe armas biológicas no radar
- EO : Overboost tipo núcleo
- HANGER : Tipo de núcleo Unidade de suspensão
- Exceed Orbit
- Tipo de bloqueio Bloqueio de foco único em um inimigo Tipo
- de bloqueio múltiplo Bloqueio em vários inimigos em ordem
- Tipo de local Padrão
- Tipo de local/especial
- Tipo de site de longo alcance
- Tipo de mira/Grande
- angular Tipo de mira Vertical
- Tipo de local Paisagem
- Sem bloqueio
- Armas de
- munição real ENERGIA Armas de energia
- CABIDE : retrátil

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

capítulo 5

Nº EXPLICATIVO

CABEÇA

Um escopo de visão noturna foi adicionado à cabeça como uma nova função adicional de "ACNX". Além disso, peças com baixo desempenho de ECM serão forçadas a lutar sob condições em que ocorrem falhas de

CATEGORIA ICR- H72S3 41700C

Desempenho de resfriamento B

Peso A.

Consumo PT A

PT Defesa C

Defesa de bala C

AP B

COM MAPA RADAR BIO A&P ALTO

ACNX ACNE ACLR NOITE

S distância do radar

Desempenho contra ECM D

segunda geração leve com excelente desempenho de resfriamento. O desempenho básico é bom, exceto pelo desempenho de ECM, mas a falta de radar é uma desvantagem.

CATEGORIA H03-BESOURO

62000C Desempenho de refrigeração A

Peso E

Consumo EN S

PT Defesa D

Bullet Defense S

AP S

COM MAPA RADAR MEIO NENHUM

ACNX ACNE ACLR

PODER ESCOPO

B. distância do radar

Espaçamento do radar versus desempenho do ECM E.

Um tipo de armadura pesada que possui a maior defesa contra balas. Útil como uma cabeça para um AC fortemente blindado quando usado com um radar de ombro.

CATEGORIA H05-HORNETT

67000C Desempenho de refrigeração A

Peso D

EN defesa C consumo END

Defesa B.

AP A

COM MAPA RADAR ARP ALTO

ACNX ACNE ACLR

R-BIO SENSORES

D Distância do radar D

estabilidade Espaço do radar AT Desempenho do ECM Máquina padrão de 3ª geração reprojeta. O equilíbrio de desempenho é excelente, mas a carga da máquina é grande e não é fácil de

UMA CATEGORIA YH08-MANTIS 90000C

Desempenho de resfriamento

Peso A.

Consumo EN C

PT Defesa C

Defesa de bala B

AP C

COM MAPA NENHUM RADAR BIO

ACNX ACNE ACLR NIGHT MISSILE

E Distância do radar S

Espaçamento do radar B versus desempenho do ECM

Um tipo de busca inimiga equipada com radar de alto desempenho. Básico exceto para EN, que consome um pouco mais

Alta qualidade e fácil de usar

CATEGORIA CR-H69S

29900C Desempenho de refrigeração,

Peso S.

EN defesa E consumo EN S

defesa de bala

AP B

COM MAPA RADAR MEIO NENHUM

ACNX ACNE ACLR NOITE

ESCOPO

Desempenho estável S

distância do radar

Desempenho contra ECM E

Máquina de 1ª geração com equipamento inicial, atendimento ruim

Além das funções adicionais, o desempenho básico também é baixo.

É difícil dizer que ele resistirá ao uso.

CATEGORIA CR-H73E

49500C Desempenho de refrigeração E

Peso A.

PT defesa D

Defesa de bala D

AP E

COM MAPA RADAR BIO NOVO A&P

ACNX ACNE ACLR MISSILE R-BIO

Desempenho estável B

Distância do radar E

Espaçamento do radar E

desempenho do ECM A.

Tipo de guerra eletrônica com desempenho anti-ECM aprimorado

No entanto, a diferença entre consumo EN e radar

É difícil para o intervalo entre O utilitário é bastante baixo.

CATEGORIA CR-H84E2

60000C Desempenho de refrigeração B

Peso

EN Defesa E

Consumo EN B

defesa de bala C

AP D

COM MAPA RADAR BIO

ACNX ACNE ACLR NIGHT MISSILE R-BIO

Desempenho de estabilidade B Distância do radar C

Espaçamento do radar S versus desempenho do ECM A

Sucessor do CR-H73E. bases sólidas

Combinando desempenho com excelente radar

Usabilidade muito melhorada.

CATEGORIA !!!! YH06-LADYB

72000C Desempenho de refrigeração S

Peso E

PT Defesa C

Consumo PT A

Bullet Defense S

AP S

COM MAPA SENSOR DE RADAR MÉDIO NENHUM

ACNX ACNE ACLR NOITE

ESCOPO

Desempenho de estabilidade A Distância do radar

intervalo de radar

Desempenho contra ECM B

Um protótipo modificado do H03-BEETLE.

Defesa EN melhorada, mais prática

equilíbrio de desempenho.

CATEGORIA ARANHA

Desempenho de resfriamento B

Peso C.

Consumo PT A

PT Defesa S

Defesa de bala C

AP A

COM MAPA A&P

ACNX ACNE ACLR

ESCOPO

Desempenho estável

D Distância do radar E

Espaçamento do radar E versus desempenho do ECM

Com excelente poder de defesa EN,

Funcionalidade aprimorada. No entanto, desempenho básico e peso

Inferior à quantidade, são poucas as situações para usar.

CATEGORIA CR-YH70S2 35500C

Desempenho de refrigeração

Peso A

EN Defesa D Consumo EN S

Defesa de bala C AP A

RADAR SAM MAR

ACNX ACNE ACLR NOITE

Desempenho estável

S distância do radar

Espaçamento do radar versus desempenho do ECM C

Protótipo melhorado do CR-H69S. radar

Melhorado, especialmente menos consumo de EN.

CATEGORIA !!!! H02-WASP2

52000C Desempenho de refrigeração C

peso B

defesa EN (ENB consumido)

Defesa de bala B

AP B

COM MAPA MID NONE RADAR BIO

ACNX ACNE ACLR NIGHT MISSILE R-BIO

Estabilidade Desempenho E Distância do radar

Espaçamento do radar E versus desempenho do ECM B

Função de radar adicionada ao H01-WASP.

Outras funções adicionais também foram melhoradas,

O desempenho do radar em si não é bom.

CATEGORIA H04-CICADA

60000C Desempenho de refrigeração D

Peso S

EN Defesa consumida ENS

Defesa de bala D

APD

SENSOR DE RADAR DE MAPA COM A&P ALTO

ACNX ACNE ACLR NOITE

ESCOPO

Distância do radar ST de desempenho de estabilidade

Espaçamento do radar versus desempenho do ECM C

Peso mais leve e mobilidade com baixo consumo de EN

Tipo de ênfase. Funções adicionais também são aprimoradas,

Você pode esperar estar ativo em qualquer ambiente.

CATEGORIA CR-H97XS-EYE

73300 C Desempenho de refrigeração D

Peso A.

EN defesa C consumo EN E

Defesa de bala C

AP B

RADAR COMUM KOR

ACNX ACNE ACLR MISSILE NOTURNOS

ESCOPO

Desempenho de estabilidade A Distância do radar C

Radar Spacing S vs. ECM Desempenho Uma

máquina de 4ª geração com excelente defesa e estabilidade

apesar de seu peso leve, e equipada com um radar.

A única desvantagem é a quantidade de EN consumida.

CATEGORIA CR-H95EE

Desempenho de resfriamento E

Peso S 100000C Desempenho de refrigeração A

EN defesa C consumo ENE

defesa de bala E

APES

SENSOR DE RADAR COM MAS

ACNX ACNE ACLR NIGHT MISSILE RI

ESCOPO

Desempenho S

do radar B Desempenho de estabilidade C

Espaçamento do Radar S vs. Desempenho do ECM

Com todos os extras e excelente radar

tipo de guerra eletrônica. Durabilidade e desempenho de refrigeração é muito baixo, mas a superfície de busca inimiga é sólida.

CATEGORIA H01-WASP 40000C

Desempenho de refrigeração D

Peso A

ENBAD

Real Defesa B

RENS

AP A

ACNX ACNE ACLR

Desempenho de estabilidade B Distância do radar

Espaçamento do radar NECME E

Excelente AP e peso, consumo EN, ainda

1ª geração ativa. Sem radar

CATEGORIA CR-H81S4

54500C Desempenho de refrigeração B

peso B

EN Defesa consome EN S

Defesa de bala B

AP A

COM MAPA ALTO NENHUM PADAR

ACNX ACNE ACLR

Desempenho de estabilidade S Distância do radar

Espaçamento do Radar vs. Desempenho do

ECM D Maior consumo de CR-H72S3 EN e

poder de defesa. Como não possui radar, seu

desempenho contra ECM é baixo, mas é eficaz contra CA.

CATEGORIA CR-YH85SR

64800C Desempenho de refrigeração D

Peso C.

EN Defesa consumida EN C

Defesa de bala B

AP A

COM MAPA RADAR BIO

ACNX ACNE ACLR NIGHT MISSILE BIO

Desempenho de estabilidade C Distância do radar D

Intervalo do radar C Desempenho do ECM B

Protótipo com várias funções adicionais.

Com exceção do radar, o nível de desempenho é

alto e possui versatilidade quase universal.

CATEGORIA H07-CRICKET 77000

C Desempenho de resfriamento

EN Defesa B Consumo EN D

Defesa de bala C

APD

COM SACO DE MAPA

ACNX ACNE ACLR NGHE MISSILE B-DIO

Desempenho de estabilidade C Distância do radar D

Espaçamento do radar D versus desempenho do ECM S

Excelente desempenho anti-ECM e defesa EN

Máquina leve. No entanto, consumo EN e radar

Baixo desempenho e baixa versatilidade.

CATEGORIA H10-CICADA2

Desempenho de resfriamento A

Peso A.

EN Defesa consumida EN B

Defesa de bala C

APC FILHO ERA PADAR

ACNX ACNE ACLR MISSILE NOTURNOS

ESCOPO

Desempenho de estabilidade C Distância do radar B

Espaçamento do radar D versus desempenho do ECM

Sucessor de H04-CICADA. excelente vs

Com desempenho de ECM e equilíbrio de desempenho,

posso recomendá-lo independentemente da aeronave

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

capítulo 5

CABEÇA

CATEGORIA
III CR-H98XS-EYE2

103300C Desempenho de refrigeração A

Peso C



EN Defesa

Consumo EN

Bala Defesa B

E APB

BIO ESCOPO DE MÍSSEIS

BIO

ACNX ACNE ACLR

Desempenho de estabilidade C Distância do radar D Intervalo do radar C vs. desempenho do ECM

B Versão blindada pesada do CR-H97XS-EYE, mas com maior peso e consumo de EN. A dificuldade de manuseio se destaca em relação ao desempenho.

CATEGORIA
H11-RAINHA

120000C Desempenho de refrigeração A

Peso B EN



Defesa C Consumida ENC

APA

COM MAPA RADAR

DIO

ACNX ACNB ACLR NIGHT MISSILE RI

Desempenho de estabilidade B Distância do radar E

Espaçamento do radar A vs. Desempenho do ECM

A Uma aeronave de 4ª geração que possui um alto nível de desempenho estável. O curto alcance do radar não me incomoda por causa da velocidade da varredura.

CATEGORIA
YH12-MAYFLY

99900C Desempenho de resfriamento A Peso A



EN Defesa E

Consumo EN C

Bullet Defense

D APD

MAP RADAR-BIO SENSOR

NIGHT MISSILE FABIO SCOPE Desempenho de

Distância do radar S Intervalo do radar

B Desempenho anti-ECM S O desempenho

básico é um tanto insatisfatório, mas a distância do radar é a mais longa. Você pode esperar sucesso se combiná-lo com uma arma de longo alcance.

CATEGORIA
IIICR-H05XS-EYE3

89800C Desempenho de



D Peso A Defesa EN C Consumo

ENC Defesa

A APB COM MAP RADAR BIO

ACNE ACLR NOITE SSILE BO

Desempenho de

radar E Intervalo do radar

estabilidade S Distância do S Desempenho do ECM A O pico mais alto da série EYE com desempenho incrível. Se você ajustar o desempenho de resfriamento, poderá dizer que não há lacunas.

CATEGORIA
CR-H06SR2

100000C desempenho de refrigeração A

Peso C



EN defesa

A Consumo

EN E Defesa de

bala viva A APB COM MAPA

BIO SENSOR NOITE

BIO ACUR Desempenho de estabilidade B Distância do radar D Intervalo

do radar C Desempenho do ECM D O custo é enorme. Um prato problemático com quase nenhuma vantagem.

CATEGORIA
YH13-LONGHORN

82500C Desempenho de refrigeração B

Peso E



PT defesa B

Consumo PT A

Bullet Defense S

AP S

COM MAPA RADAR BIO

APP ACLR MISSE NOITE R-BIO

Desempenho de estabilidade E Distância do radar E

Distância do radar D vs. Desempenho do

ECM D Versatilidade e durabilidade, baixo consumo de EN. No entanto, é extremamente pesado e tem algumas desvantagens em termos de eficiência.

CATEGORIA
YH14-STING

120000C desempenho de refrigeração S-

Peso B



EN Consumo de defesa END

Defesa de bala

ao vivo

C APB COM

NEW A&P

NIGHT ACLR

MISSILE SENSO

SCOPE

estabilidade C Distância do radar S Intervalo do radar B Desempenho anti-ECM

S Radar de amplo alcance e várias funções adicionais, desempenho básico Alto padrões. A confiabilidade é alta desde que o consumo de EN seja tolerável.

CATEGORIA
T CR-

89000C Desempenho de refrigeração B

PESO B



EN DEFESA B

CONSUMO

ENC MILL DEFESA

COM HIGH

MAPA AAP

RADAR BIO NOITE

ESPAÇAMENTO C RADAR S

DISTÂNCIA DE RADAR C

DESEMPENHO ECM S

Melhor desempenho de ECM mais todos os recursos adicionais. O desempenho básico também é alto e a sensação de estabilidade durante as missões é excelente.

CATEGORIA
I CR-H06XS-EYE4

64000C Desempenho de refrigeração S

Peso A



EN Defesa C

Consumo ENE

Defesa de bala

B APB

COM NEW

MAPA RADAR BIO

MISSILE NOITE R-BIO SCOPE

estabilidade D Distância do radar D Intervalo do radar B Desempenho do ECM B O

mais recente protótipo da série EYE, mas o desempenho é CR-H05XS- OLHO 3. o seguinte. Há pouco significado em usá-lo ousadamente.



Fato Militar Termos de Combate Militar 5

[método de comando / equipamento de equipamento pessoal]

O método de combate padrão de um mercenário é cumprir as instruções operacionais do cliente e as ordens do comandante no nível de ação baseada em plano de operações estratégicas e táticas e no nível de combate local detalhado nas linhas de frente, combate individual. Defina um certo grau de liberdade ao julgamento da equipe e dos próprios mercenários.

De fato, costuma-se dizer que a metodologia para atingir metas e obter resultados fica a critério de cada um. Por outro lado, no exército regular nacional, que é a organização burocrática mais rígida, o sucesso ou o fracasso da operação depende de quão bem ela segue as ordens do comando da operação e as instruções de seus superiores com disciplina e capacidade de realizar a operação, é avaliado com base no seu peso. É a honra simbolizada pela entrega de medalhas, o castigo que é o oposto disso, e a obtenção de pontos em exames de melhoria de classificação.

É um elemento muito importante que se conecta com No entanto, se você transformar seu medo da morte em prazer e se tornar um mercenário contratado em prol da sublimação e realização de suas próprias recompensas de sucesso e instintos de combate irreprimíveis, você será capaz de subir na burocracia. O cliente não tem a pretensão de controlá-los, contratando-os apenas com o atingimento do objetivo como condição final. Mesmo quando se trata de aquisição de armas, os clientes fornecem apenas munição e aeronaves de combate básicas e, dependendo da situação, rações e equipamentos adicionais podem ser adquiridos por conta própria. A maioria dos equipamentos pessoais, como coletes à prova de balas e pistolas, são adquiridos pelos mercenários de acordo com seus próprios gostos. Há também proprietários individuais que ganham muito dinheiro viajando entre os campos de batalha com seus próprios rifles de precisão e buggies de batalha, e transportando caminhões de mercadorias com seus orgulhosos aviões de transporte. Os mercenários são autônomos no campo de batalha e os equipamentos são adquiridos e mantidos sob sua própria responsabilidade.

61000C Desempenho de refrigeração E



EN Defesa S

Bala Defesa D

CABIDE

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

Valor de calor no EO hit

Consumo EN ao disparar EO

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

Equipamento inicial com função de armazenamento.

Para uma classe de peso médio, é leve

が、e tem alto desempenho de interceptação.

!!!! C01-GAEA

62200C Desempenho de refrigeração D



PT Defesa

A Bala Defesa B

CABIDE DE ENERGIA

Capacidade máxima de carga do

braço ACNX ACNE ACLR

Saída OB do slot

opcional

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Alcance EO S Intervalo de disparo EO D

O valor do calor no EO atingiu o preço unitário do D EO

Consumo EN B ao disparar EO

O desempenho básico é geralmente baixo, especialmente

Há muitas despesas EN, bala de energia EO

A velocidade da bala é quase a única vantagem.

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

III CR-C75U2

67500 C Desempenho de refrigeração B



ENC

Bullet Defense B

CABIDE

Capacidade máxima de carga do

braço ACNX ACNE ACLR

Número de slots de opção B

Consumo de

saída OB durante OB EN

poder de ataque EO

Faixa EO

O valor do calor no EO atingiu o preço unitário da bala EO

Consumo EN ao disparar EO

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Valor de calor em O

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

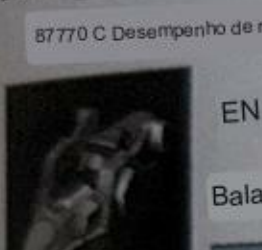
Embora seja um modelo antigo, apresenta uma função de armazenamento, o desempenho

Excelente equilíbrio. Temperatura especialmente resistente ao calor

É muito alto e a sensação de segurança é muito boa.

RAKAN

87770 C Desempenho de refrigeração D



EN Defesa S

Bala Defesa E

CABIDE

AD ADB ACUR

Capacidade máxima de carga do braço D

Número de slots opcionais S Desempenho de interceptação

Saída DB

Consumo em B ENS

poder de ataque EO

gama CE

EO calor ao bater

Consumo EN ao disparar EO

Consumo EN

B AP E

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

O peso da classe leve, excelente OB e muitos

slots são atraentes. Baixa durabilidade

Portanto, estejamos conscientes das táticas de alta mobilidade.

ATLAS

128000C Desempenho de refrigeração B



PT Defesa C

defesa de bala C

CABIDE

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do braço C

Número de slots de opção C

saída OB

Consumo durante OB EN A

poder de ataque EO

Faixa EO

Valor de calor no EO hit

Consumo EN ao disparar EO

Consumo EN C

APA

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

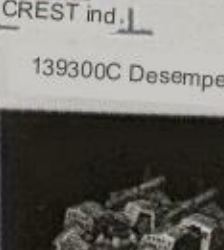
Função de armazenamento e OB de baixa saída com baixa geração de calor

Distribuído por O desempenho de resfriamento também é alto.

Quero usar o OB com precisão, que é fácil de criar.

CR-C89E

139300C Desempenho de refrigeração D



EN defesa C consumo EN B

Defesa de bala A

CABIDE SÓLIDO

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do braço D

Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

EO Hit Heat Value CEO

Consumo EN ao disparar EO

Consumo EN B

AP A

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO A

Preço unitário da munição

Núcleo médio com desempenho médio, trabalhador

A munição real EO que não requer gerenciamento de energia é tratada.

Fácil de usar, mas tome cuidado para não ficar sem balas.

CR-C90U3

169900C Desempenho de refrigeração



PT Defesa consumida ENC

Defesa de bala A

CABIDE

ACNX ACNE ACLR

Capacidade máxima de carga do braço A

Número de slots de opção A

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

Valor de calor no EO hit

Consumo EN ao disparar EO

Consumo EN C

AP A

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

CR-C75U2 poder de defesa e armas

fortalecer. O desempenho é bom o suficiente.

Final, a não instalação do EO / OB é dolorosa.

CR-C06U5

170000C Desempenho de refrigeração D



EN defesa A consumo EN

E bala defesa A

CABIDE

ACNX ACNE ACLR

Capacidade máxima de carga do braço ACUR

Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

Intervalo EO

Calorias em OE

Consumo EN ao disparar EO

Consumo EN

AP A

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

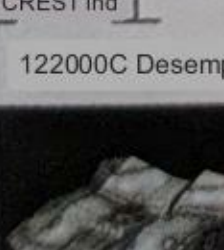
Tipo de função de contenção com excelente durabilidade

Alta EN, mas alta taxa de interceptação de mísseis

Útil se a defesa for mais importante que a mobilidade.

CR-YC03U4

122000C Desempenho de refrigeração C



PT defesa B

Defesa de bala B

CABIDE

ACLR

Capacidade máxima de carga do braço B

Número de slots de opção A

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

Valor de calor no EO hit

Consumo EN ao disparar EO

Consumo EN E

AP S

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

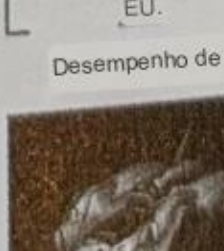
Um protótipo do CR-C065. defesa

Ligeiramente inferior em força, mas alta capacidade de carga do braço

É adequado para equipamentos pesados.

C02-URANO

Desempenho de refrigeração 70000C



EN Consumo de Defesa FIM

Defesa de bala D

CABIDE DE ENERGIA

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do braço

Número de slots opcionais S

saída OB

Consumo durante OB EN

EO Poder de Ataque E EO

Faixa EO

EO calor no hit E

Consumo durante queima EO EN S

Consumo de Defesa FIM

APD

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO S

Preço unitário da munição EO

Equipado com balas de energia de tiro rápido EO

núcleo leve. slots são os mais

consome muito EN e é vulnerável a fugas térmicas.

C03-HELIOS

Estação de desempenho de refrigeração 80000C



EN Defesa consome ENE

defesa de bala E

CABIDE

ACNX ACNE ACUR

Capacidade máxima de carga do braço

Número de slots de opção A

saída OB

Consumo em OB END

poder de ataque EO

Faixa EO

golpe EO

Consumo EN ao disparar EO

Consumo ENE

AP Es

Temperatura máxima do calor

Desempenho de aceitação

Aceleração em S OB

Geração de calor em OB A

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

EO preço unitário

Um núcleo leve que apresenta alto desempenho OB. Evitar

O poder é considerável, mas o desempenho defensivo

é o nível mais baixo e consome muito EN.

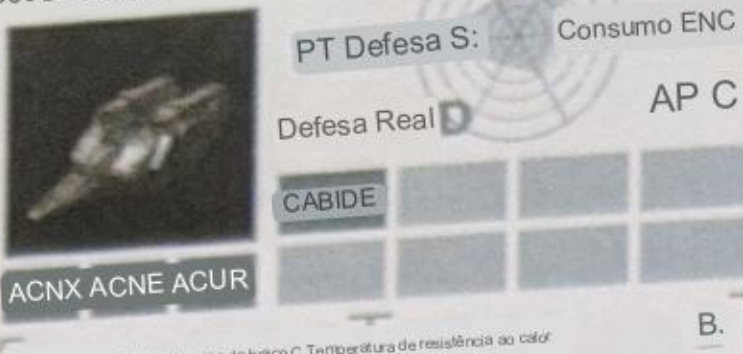
CATEGORIA
III CR-C840/UL



ADUR	D Temperatura de calor	D.
saída OB	Aceração em A B	A.
Consumo durante OB EN Valor calórico durante COB B		
EO poder de ataque	capacidade EO	
EO alcance distância	Intervalo de disparo EO	
EO calor total	EO 弾単値	
Consumo EN ao disparar EO		

Seu desempenho defensivo é quase o mesmo do C03-HELIOS, mas possui uma função de retração e uma função de interceptação, tornando-o superior em versatilidade.

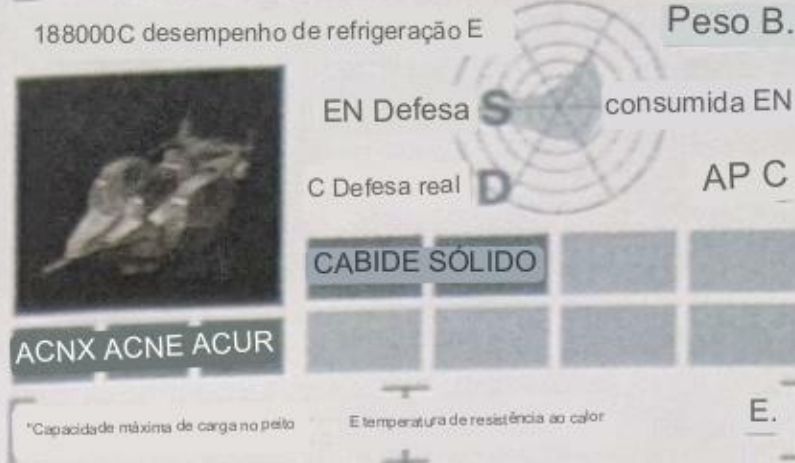
CATEGORIA
ME YC07-CRONO



saída OB	S Desempenho de aceitação	
Consumo durante OB EN	Aceração em OB	
*Poder de Ataque EO	Geração de calor em OB	
Gama EO EO	capacidade EO	
calor no impacto	Intervalo de disparo EO	
Consumo EN ao disparar EO	EO preço unitário	

Apesar de ser o mais leve, tem o maior poder defensivo da categoria leve. É uma pena que tenha apenas uma função de armazenamento.

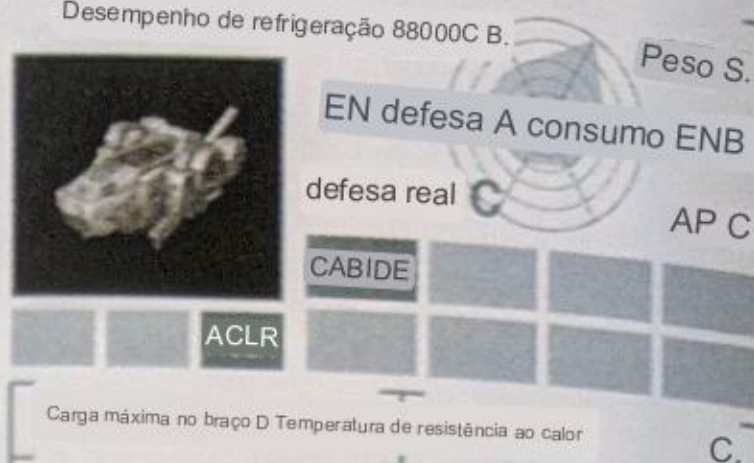
CATEGORIA
III CR-C98E2



saída OB	S Desempenho de aceitação	
Consumo de OBEN	Aceração em OB	
poder de ataque EO	Geração de calor em OB	
Faixa EO	capacidade EO	
EO calor no preço unitário de hit E EO	Intervalo de disparo EO	
Consumo EN ao disparar EO	EO preço unitário	

Núcleo EO leve com alto poder de defesa. Live bullet EO tem um pequeno número de marcadores, mas o momento Muito poder de fogo, muitas palavras ().

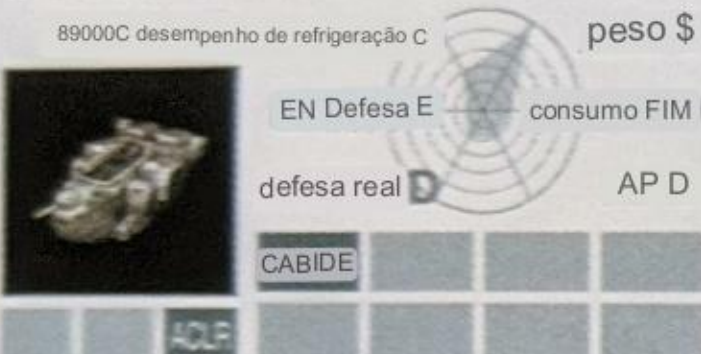
CATEGORIA
III CRISTA CR-



saída OB	Um desempenho de aceitação	
Consumo de OBEN	Aceração em OB	
poder de ataque EO	Geração de calor em OB	
Faixa EO	capacidade EO	
Valor de calor no EO hit	Intervalo de disparo EO	
Consumo EN ao disparar EO	EO preço unitário	

Peso leve, alto desempenho básico, desempenho de interceptação também detém. No entanto, esta especificação Falta praticidade apenas com a função de armazenamento.

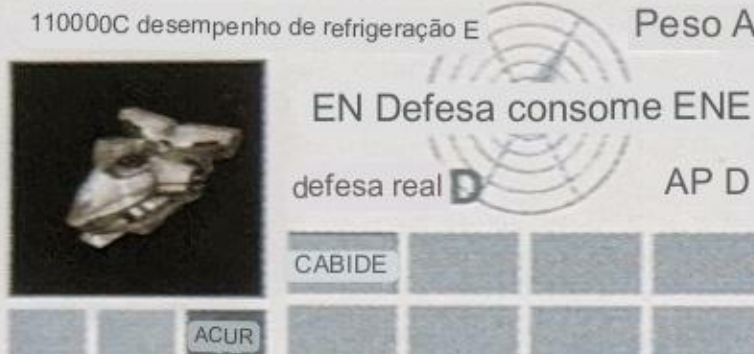
CATEGORIA
III CR-YC010/UL22



saída OB	Desempenho de aceitação de óleo	
Consumo de ENA durante OB	Aceração no BOB	
poder de ataque EO	Geração de calor em OB	
Faixa EO	capacidade EO	
Calor quando EO atinge	Intervalo de disparo EO	
Consumo quando EO é disparado EN	Preço unitário de munição EO	

Protótipo com função de armazenamento e OB de baixo consumo. Eu gostaria de fazer uso das táticas que fazem uso pesado da supressão de EN e OB do consumo de outros 81.

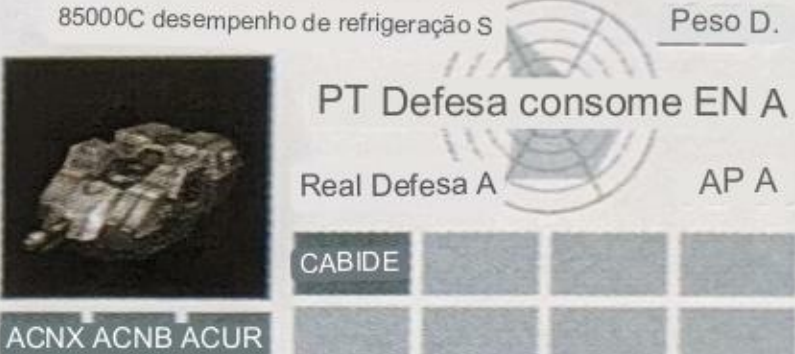
CATEGORIA
MM YC08-ICURUS



saída OB	Muraguchi número S Recebendo desempenho	
Consumo ENE em OB	Aceração em OB	
poder de ataque EO	Geração de calor em OB	
Faixa EO	capacidade EO	
Valor de calor no golpe de LEO	Intervalo de disparo EO	
Consumo no lançamento EO PT	EO preço unitário	

Defesa OBEN leve alta <, Tanto a evasão quanto a defesa. No entanto, o consumo Preste atenção ao EN e à baixa eficiência térmica.

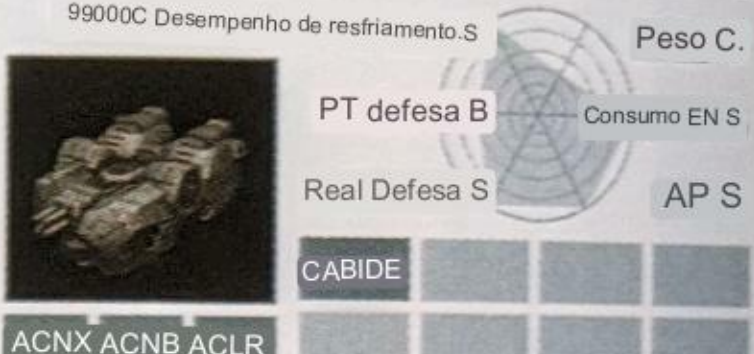
CATEGORIA
III CR-C770/U



saída OB	E Desempenho de aceitação	
Consumo de ENS durante OB	Aceração em OB	
poder de ataque EO	Geração de calor em OB	
Faixa EO	capacidade EO	
Valor de calor no EO hit	Intervalo de disparo EO	
Consumo EN ao disparar EO	EO preço unitário	

Equipado com função de armazenamento OB e função de recepção. Baixa defesa para um peso pesado 7, desempenho de evitação 7 JL utilização L 大.

CATEGORIA
III CR-C83UA



saída OB	D Desempenho de aceitação	
Consumo de OBEN	Aceração em OB	
poder de ataque EO	Geração de calor em OB	
Faixa EO	capacidade EO	
Valor de calor no EO hit	Intervalo de disparo EO	
Consumo EN ao disparar EO	Preço unitário de munição EO	

Apenas função de armazenamento, mas desempenho de proteção e resfriamento Excelente desempenho e excelente segurança. peso É modesto e vale a pena.

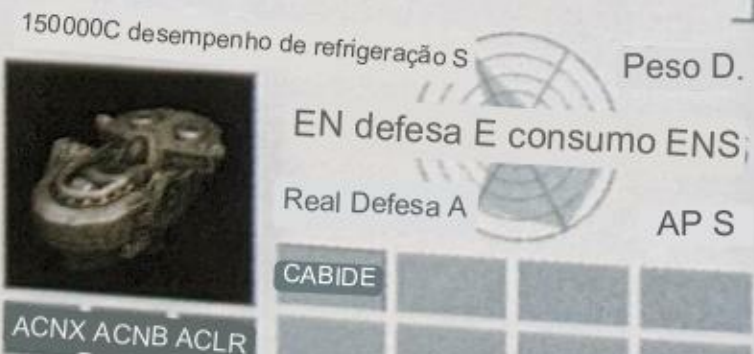
CATEGORIA
IW C05-SELENA



saída OB	Desempenho de recepção de Muraguchi C	
Consumo quando OB EN	Aceração em OB	
EO poder de ataque	Geração de calor em OB	
Faixa EO	embalagem de SEO 数	
O valor do calor em EO atingiu o preço unitário de S EO	Intervalo de disparo B EO	
ENE consumido ao disparar EO		

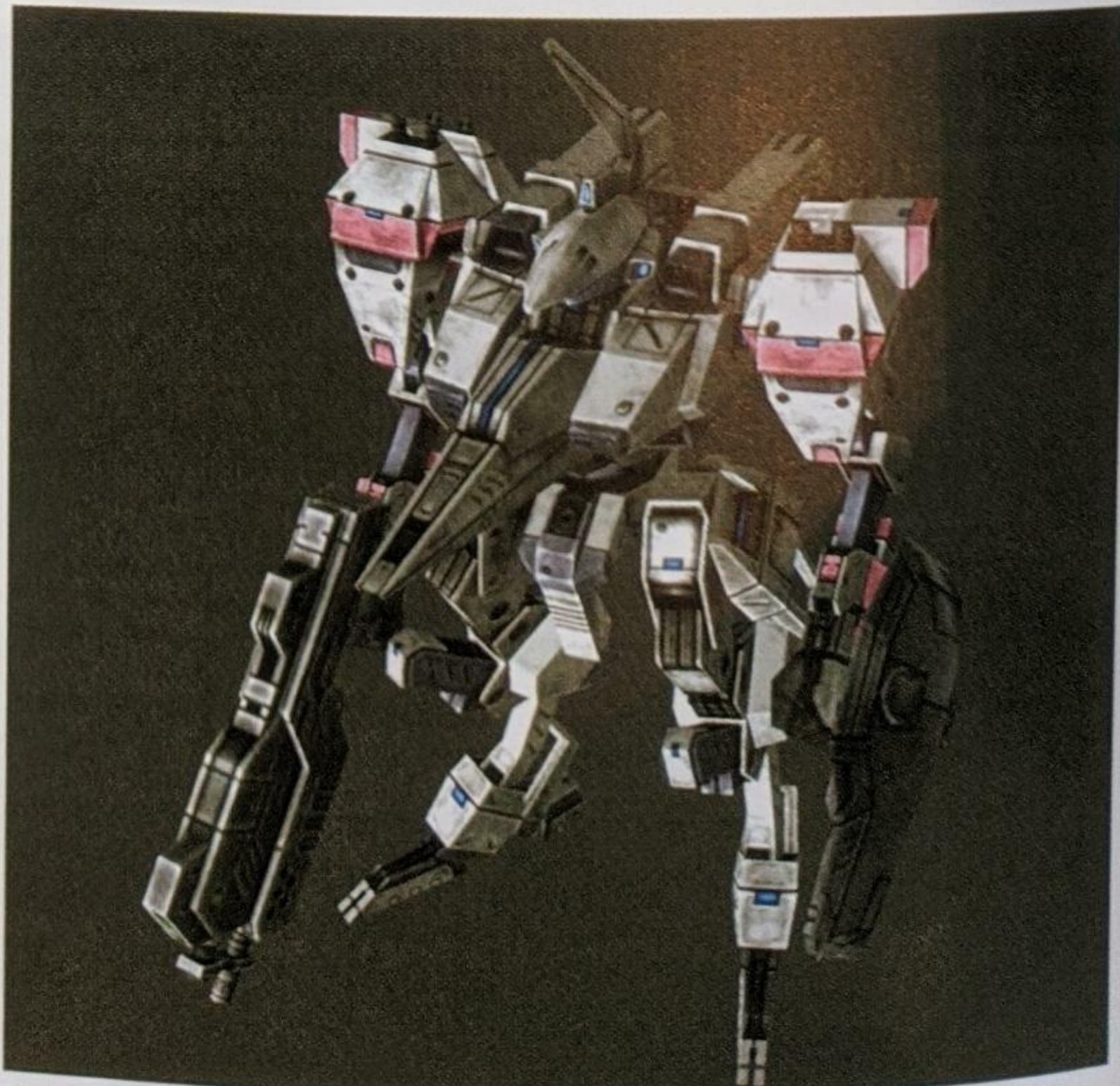
Energia mais pesada, mas extremamente poderosa Equipado com 儿子一弾EO. CA Pesado には Falta せ A principal fonte de energia.

CATEGORIA
MW C06-EOS



saída OB	S Desempenho de aceitação	
Consumo ENE em OB	Aceração em OB	
poder de ataque EO	Geração de calor em OB	
Alcance EO	capacidade EO	
O valor do calor no EO atingiu o preço unitário do EO	Intervalo de disparo EO	
Consumo EN ao disparar EO	EO preço unitário	

Núcleo pesado com maior saída OB. Potência de proteção EN mais baixa °C, こまめ Vamos fazer prevenção de emergência com OB.



FAZENDAS

A partir de "ACNX", os parâmetros de tiro são divididos em precisão de mira e tempo de ajuste de mira. Como resultado, o braço mais adequado para combate de tiro e o braço adequado para lâmina foram diferenciados.

CATEGORIA
I CR-H98XS-EYE2
52000C Desempenho de refrigeração

Peso A
EN Defesa S Consumo EN
Bullet Defense D
B APC

ACNX ACNE ACUR

Precisão de mira C adequada da lâmina
Tempo de ajuste

Um peso médio especializado em defesa EN. Dependendo do oponente, é muito eficaz, mas o desempenho de resfriamento é o pior e a versatilidade é ruim.

CATEGORIA
A09-LEMUR2
85000C Desempenho de refrigeração S

peso B
EN Defesa S Consumo EN
C Defesa bala A-
AP C

HON ACNB ACUR

Adequação da lâmina B Precisão de mira
Tempo de mira A

O consumo e o peso do EN do A07-LEMUR são leves, e o poder defensivo diminuiu proporcionalmente, mas este é mais fácil de manusear.

CATEGORIA
!!!! A06-GIBBON2
75000C Desempenho de refrigeração D

Peso S
EN Defesa A Consumo EN B
Defesa à bala
E AP D

ACNX ACNE ACUR

Adequação da Lâmina B Precisão de mira
Tempo de Mira S

Possui a melhor defesa EN na classe leve, mas sua defesa de bala e consumo de EN são difíceis. É difícil de manusear porque o ajuste entre as peças é essencial.

CATEGORIA
CR-A75A
49800C Desempenho de resfriamento D

Peso D ENDB
Consumo EN
Defesa de bala A
C AP A

ACNX ACNE ACLR

Adequação da lâmina ET precisão de pontaria
Tempo de ajuste

Uma versão pesada reajustada do C-A69S. Possui poder defensivo notável, aptidão de lâmina e desempenho de resfriamento, por isso raramente é usado.

CATEGORIA
CR-A69S 35500C
Desempenho de refrigeração D

EN Defesa E
Consumo EN A
Bala Defesa D
AP B

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina
D Tempo de mira B

Máquina de 1ª geração de peso médio com equipamento inicial. Não há grandes desvantagens, mas o desempenho geralmente é baixo e a substituição precoce é desejável.

CATEGORIA
CR-A72F
43800C Desempenho de resfriamento A

Peso B.
PT Defesa
E Bala Defesa A
Consumo EN A
AP B

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina C Precisão de mira B Tempo de mira A

Possui excelente defesa contra balas e desempenho de resfriamento, e outros desempenhos geralmente são bons. Por outro lado, o poder de defesa do EN é fatalmente baixo e escolhe o oponente para lutar.

CATEGORIA
A82SL
Desempenho de refrigeração 54800C

Defesa Consumo EN
S Bala Defesa
D AP D

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina B Precisão de mira
Tempo de mira A

Uma classe leve padrão com excelente equilíbrio de peso, consumo EN e defesa. O desempenho de resfriamento é baixo, então vamos acompanhar bem.

CATEGORIA
A11-MACAQUE
91000C Desempenho de refrigeração

PT Defesa B
D Consumo EN C
Defesa de bala D
AP C

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina C Precisão da mira
Tempo de mira C

Uma classe leve que se destaca tanto no ataque quanto na defesa. Vale a pena ter se você puder acompanhar bem o consumo de EN e o peso.

CATEGORIA
A02-BROCA
55000C Desempenho de resfriamento E

EN Defense A Consumo
END Bullet Defense
S APS

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina D Precisão de mira
Tempo de mira E

Um peso pesado com a melhor defesa de bala e AP. O desempenho da mira é o pior, então procure batalhas de resistência com tanques que usam principalmente armas de ombro.

CATEGORIA
CR-A71S2
39500C Desempenho de refrigeração

A ENDE
Defesa de bala D
Consumo EN A
AP C

ACNX ACNB ACUR

Adequação da lâmina C Precisão de mira D Tempo de mira A

A segunda geração que tomou o CR-A69S mais leve. Outros desempenhos são bons e ruins, mas o equilíbrio é bom e a sensação de estabilidade é razoável.

CATEGORIA
CR-A80S3
54800C Desempenho de resfriamento

C ENBD
Bullet Defense C
Consumo EN
A AP B

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira adequada da lâmina D
Tempo de ajuste da mira

Um CR-A71S2 recalibrado de 3ª geração. Não possui falhas além da aptidão da lâmina e pode ser usado independentemente da situação ou da aeronave.

CATEGORIA
I CR-A88FG
69200C Desempenho de refrigeração C

Defesa D Consumido ENB
Defesa de bala E
APE

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina A Precisão da mira S Tempo de ajuste da mira S Baixo

desempenho defensivo, mas o mais leve e melhor desempenho de tiro. Ele pode ser usado para uma ampla gama de propósitos, desde atirar até melhorar a taxa de coleta de balas de metalhadoras.

CATEGORIA
CR-A92XS
76100C Desempenho de resfriamento

C EN Defense
E Bullet Defense E
Consumo EN
S APD

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira adequada da lâmina B
Tempo de ajuste de mira

Uma 4ª geração leve com baixa defesa, mas consumo de EN notavelmente baixo. É perfeito para ACs de alta mobilidade que fazem uso intenso de boosters.

CATEGORIA
A04-BABUÍNO
70000C Desempenho de refrigeração A

EN Defesa
S Bala Defesa S
Consumo EN
C AP S

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira adequada da lâmina D
Tempo de ajuste de visão E

Tem melhor equilíbrio de defesa do que A02-DRILL, e o desempenho de resfriamento também é diferente. No entanto, não há muita diferença no desempenho da mira e é difícil de manusear.

CATEGORIA
A01-GALAGO 40000C
Desempenho de refrigeração E

FIM
À prova de
Consumo EN B
APB

ACNX ACNB ACUR

Adequação da Lâmina C Precisão de mira
Tempo de Mira C

Geração de tamanho médio com excelente desempenho de tiro. Bom equilíbrio entre munição real e defesa EN, mas o desempenho de resfriamento é baixo.

CATEGORIA
A07-LEMUR
78000C Resfriamento Desempenho

ENS
美彈END S
Consumo Proteção
APA

ACNX ACNB ACUR

Adequação da lâmina
A Tempo de ajuste da

visão A Classe de peso médio com a melhor defesa EN e alta defesa de bala. O peso e o consumo de EN são exorbitantes, mas é reconfortante se o puder equipar.

CATEGORIA
!!!! A05-LANGUR
75000C Desempenho de refrigeração C

EN defesa C consumo ENB
bala defesa D
APEs

ACNX ACNE ACLR

Lâmina adequada S Precisão de mira
B Tempo de mira A

Classe leve e fácil de manusear com desempenho acima da média. Ele se destaca em aptidão de lâmina em particular, demonstrando seu verdadeiro valor em combate corpo a corpo.

CATEGORIA
CR-A94FL
Desempenho de refrigeração 87700C

EN Defesa
Defesa de Bala
Consumo ENB
APE

ACNE BOUR A
Aim Adjustment Time A

Desempenho de ataque e desempenho de resfriamento são bons, mas seria bom ter um bom equilíbrio entre defesa de bala e consumo de EN.

CATEGORIA
III CR-A89AG
82500C Desempenho de resfriamento

C ENDORS REND
Defesa de bala A
APA

ACNX ACNB ACUR

Lâmina adequada B

Tempo de ajuste de visão A Possui uma ordem de magnitude melhor desempenho de mira para uma classe peso-pesado, e seu poder de defesa também é excelente. Pode-se dizer que é essencial se as armas de fogo são a força principal.

CAPÍTULO 1
Capítulo 2
Capítulo 3
CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS
capítulo 5

CATEGORIA
T.
IIICR-A98A2

89200C Desempenho de refrigeração S



EN defesa A consumo EN D

Bullet Defense S

Peso D

APD

Precisão de mira adequada da lâmina B

Tempo de mira C

Menor consumo de EN na classe de peso pesado, refrigeração
O desempenho também é o melhor. Confira a mobilidade do reforço.
Vale a pena considerar se você quiser mantê-lo.

CATEGORIA
T.
A08-BROCA2

88000 C Desempenho de refrigeração B



EN defesa S consumo EN E

Bullet Defense S

Peso D

AP S

ACNX ACNB ACLR

C.

Lâmina Adequada A Precisão de Mira

Tempo de mira D

O equilíbrio de defesa de alta dimensão é atraente
No entanto, o consumo EN, que muitas vezes é insano, é um grande problema
assunto. Difícil de encontrar um uso para.

!!!!!! YA10-LORIS

EU.

90000C Desempenho de refrigeração A

pesa.



PT Defesa A

Consumo EN C

Defesa de bala B

AP D

ACNX ACNE ACLR

Adequação da lâmina S

Precisão de Mira S

Tempo de mira A

Defesa esmagadora e aptidão de lâmina

Orgulhosamente leve, sacrificando o desempenho de outras partes

Vale a pena usar mesmo que seja um sacrifício.

CATEGORIA
T.
WA03-TAURUS

68100C Desempenho de refrigeração C



EN Defesa B Consumida ENB

Defesa de bala D

Peso C.

APC

ACNX ACNE ACLR

C.

Precisão de mira B

poder ofensivo

D-D capacidade de munição

Distância de alcance

Intervalo de disparo B:C A:A

Calor na batida E: E Bullet Preço unitário B

Número máximo de fechaduras B:B Consumo EN

É possível distinguir entre o tipo normal e o tipo de alta indução.

pequeno missil. excelente rastreamento

A taxa de acerto deste último é a maior atração.

"ARMAS DE
ARMAS

De "ACNX", o braço da arma também possui
defesa de bala ao vivo e defesa EN. Embora
o risco defensivo de equipar armas de fogo
tenha diminuído, pode-se dizer que se tornou
necessário fazer escolhas conscientes do
equilíbrio entre ataque e defesa.

CATEGORIA
T.
ii CR-WA69MG

56000C Desempenho de refrigeração A



PT defesa D

Consumo EN S

Bullet Defense S

Peso C.

APC

ACNX ACNB ACLR

C.

Precisão de Mira E Tempo de Mira A

Poder de ataque E: capacidade de bala E

alcance distância intervalo de disparo CD

Valor de calor no custo de munição EE atingido

Número máximo de fechaduras EE Consumo no lançamento PT

Melhor disparar balas vivas de alto calor em alta velocidade

Ngan. Mais forte em combate corpo a corpo

Possui boa eficiência de ataque.

CATEGORIA
T.
III CR-WA69MS

57000C Desempenho de refrigeração C



EN Defesa D Consumo EN B

Defesa de bala D

Peso S.

AP E

ACNX ACNB ACLR

C.

precisão de mira

B Tempo de Mira B

Poder de ataque DD Capacidade de munição D

Alcance B:C Intervalo de disparo A:A

Heat at Hit E: E Preço unitário de munição A

Número máximo de fechaduras Consumo EE no disparo EN

Tamanho pequeno que pode mudar o número de disparos simultâneos

missil. Para traçar uma trajetória parabólica,

Não atinge inimigos de perto.

CATEGORIA
T.
CR-WA69BZ

96300C Desempenho de refrigeração D



EN Defesa E

Consumo ENA

Bullet Defense S

Peso D

APS

ACNX ACNE ACLR

C.

Precisão de Mira A

Tempo de Mira C

Capacidade de munição do poder de ataque BB

Distância de alcance

C:C intervalo de disparo A:B

Preço unitário de calor no hit

Número máximo de bloqueios: Consumo EN ao disparar

Uma bazuca multi-armada enfraquecida por poder e calor.

Quatro balas simultâneas espalhadas

Então, vamos apontar para perto ou acertar.

CATEGORIA
T.
WA75MSP

118000C Desempenho de refrigeração S



EN Defesa E

peso E

Consumo EN E

Defesa de bala C

AP S

ACNX ACNB ACLR

C.

Precisão de Mira S Tempo de Mira A

Poder de ataque S:S Capacidade de munição E

Distância de alcance D: E intervalo de disparo

Valor de calor no acerto S:S Custo do projétil E

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Um grande missil que possui um tremendo poder.

Se você acertar 4 tiros ao mesmo tempo, você ganhou.

No entanto, a velocidade da bala é lenta e o interceptor é um inimigo natural.

CATEGORIA
T.
CR-WA77MS/V

84000C Desempenho de refrigeração B



PT proteção B

Consumo EN B

Defesa de bala A

Peso D.

APB

ACNX ACNB ACLR

C.

Precisão de Mira B Tempo de Mira B

Poder de ataque D:D número de balas

Alcance C:A Intervalo de disparo A:A

Calor na batida E: E Bullet Preço unitário B

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Pode ser alternado entre o tipo normal e o tipo de disparo vertical

Um missil duplo capaz. em distâncias curtas

Tipo normal, tipo vertical é eficaz para longa distância.

CATEGORIA
T.
ICR-WA91MSM

104000C Desempenho de refrigeração D



PT Defesa B

Consumo FIM

Bullet Defense S

Peso C.

AP D

ACNX ACNB ACLR

C.

Precisão de Mira S Tempo de Mira S

Poder de ataque E: capacidade de bala E

Alcance de tiro Intervalo de tiro SA

Calor no acerto E: custo da bala E C

Número máximo de bloqueios E: Consumo de E ao disparar EN

Até 10 micro mísseis

Disparo simultâneo. Baixa potência, mas todas as balas acertam

Fácil de usar e ótimo como arma secundária.

CATEGORIA
T.
CR-WA69BZ

96300C Desempenho de refrigeração D



EN Defesa E

Consumo ENA

Bullet Defense S

Peso D

APS

ACNX ACNE ACLR

C.

Precisão de Mira A

Tempo de Mira C

Capacidade de munição do poder de ataque BB

Distância de alcance

C:C intervalo de disparo A:B

Preço unitário de calor no hit

Número máximo de bloqueios: Consumo EN ao disparar

Uma bazuca multi-armada enfraquecida por poder e calor.

Quatro balas simultâneas espalhadas

Então, vamos apontar para perto ou acertar.

CATEGORIA
T.
III CR-WA74BZL T 78400C

de refrigeração



PT proteção

Consumo EN S

Real Defesa S

Peso C.

APS

ACNX ACNB ACLR

C.

Precisão de mira

B.

poder ofensivo

Capacidade de munição C:C

Tempo de Mira A Precisão da Mira

Alcance B: B Intervalo de tiro A: C Alcance de tiro S: S Intervalo de tiro

Valor de calor no hit DD Preço unitário A

Número máximo de bloqueios E: Consumo de E ao disparar EN

Uma granada em série que possui um tremendo poder com baixa potência, mas um grande número de tiros simultâneos.

tipo bazuca. A bala se espalha amplamente. O número de balas é pequeno e a visão é estreita, então

Tiro de curta distância com alta mobilidade é eficaz. Quero apontar para um acerto certo disparando dois tiros ao mesmo tempo.

CATEGORIA
T.
CR-WA74GR

88000C Desempenho de refrigeração E



EN Defesa D Consumido ENC

Consumo EN S

Bullet Defense S

Peso E

AP S

ACNX ACNB ACLR

C.

Precisão de mira

B.

poder ofensivo

Capacidade de munição SS de poder de ataque

Valor de calor no hit BB Bullet preço unitário D

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Uma granada em série que possui um tremendo poder com baixa potência, mas um grande número de tiros simultâneos.

tipo bazuca. A bala se espalha amplamente. O número de balas é pequeno e a visão é estreita, então

Tiro de curta distância com alta mobilidade é eficaz. Quero apontar para um acerto certo disparando dois tiros ao mesmo tempo.

CATEGORIA
T.
CR-WA78GRL

Desempenho de refrigeração 81000C



PT defesa D

Consumo EN C

Bullet Defense S

Peso D.

AP B

ACNX ACNB ACLR

C.

precisão de mira

Poder de ataque

A: Um número de balas

alcance S:S intervalo de disparo

Valor de calor no preço unitário da bala C:C

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Uma série de pequenas granadas. CR-WA

Menos poder de fogo do que 74GR, mas mais pesado

Seu apelo é que é leve e fácil de equipar.

CATEGORIA
T.
WA02-CETUS

96000C Desempenho de refrigeração C



PT proteção

Consumo ENA

Defesa de bala B

Peso D.

APS

ACNX ACNB ACLR

C.

precisão de mira

S.

Poder de ataque

Capacidade de bala C:B

Distância de alcance

C:A Intervalo de disparo B:B

Calor no preço unitário do marcador B:D

Número máximo de fechaduras E: E Consumo ao disparar EN

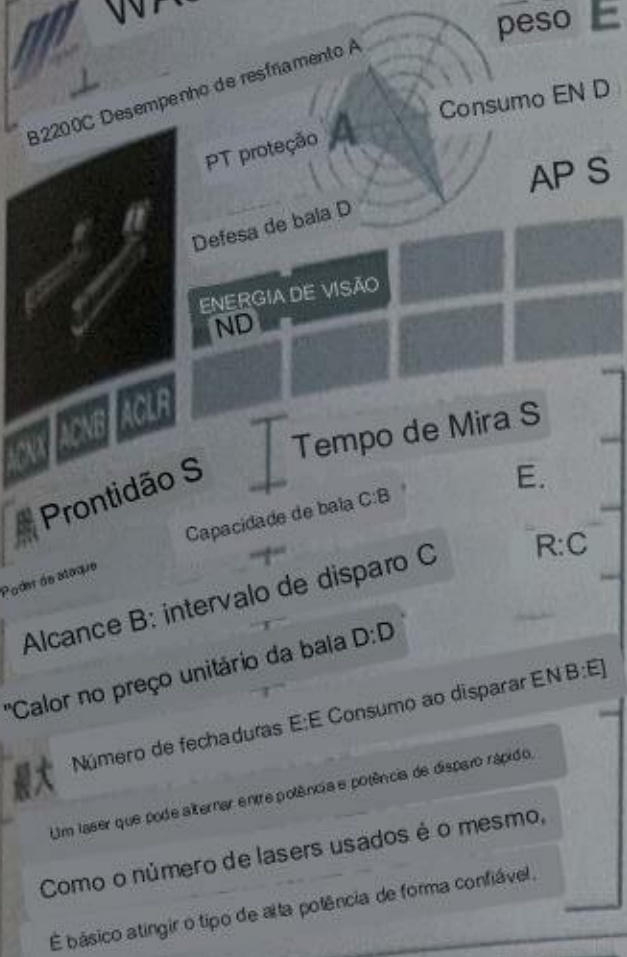
Rini que atira balas normais e balas de alta temperatura

Agan. Embora a carga da aeronave seja grande,

A velocidade normal da bala é rápida e o desempenho do ataque é alto.

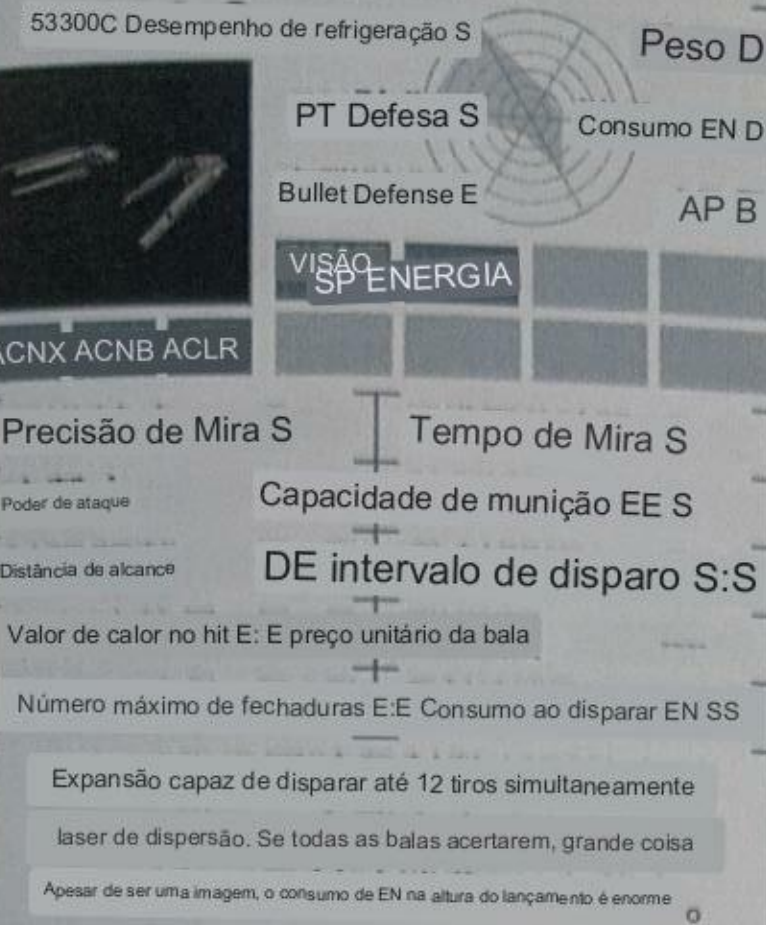
CATEGORIA

WA01-LEO



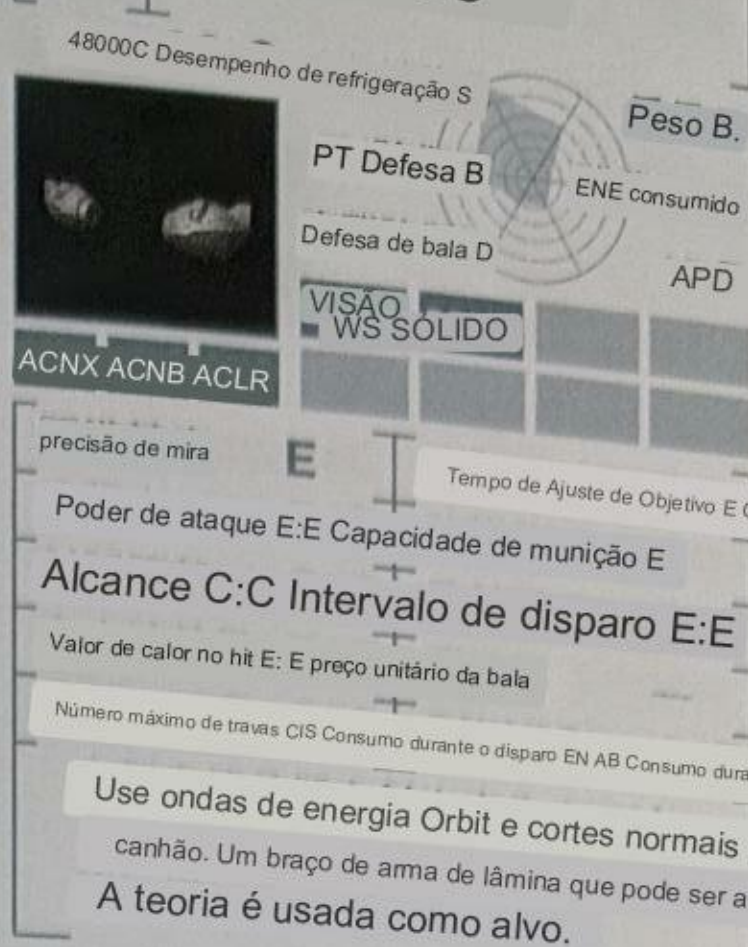
CATEGORIA

!!!! WA04-ÁRIES



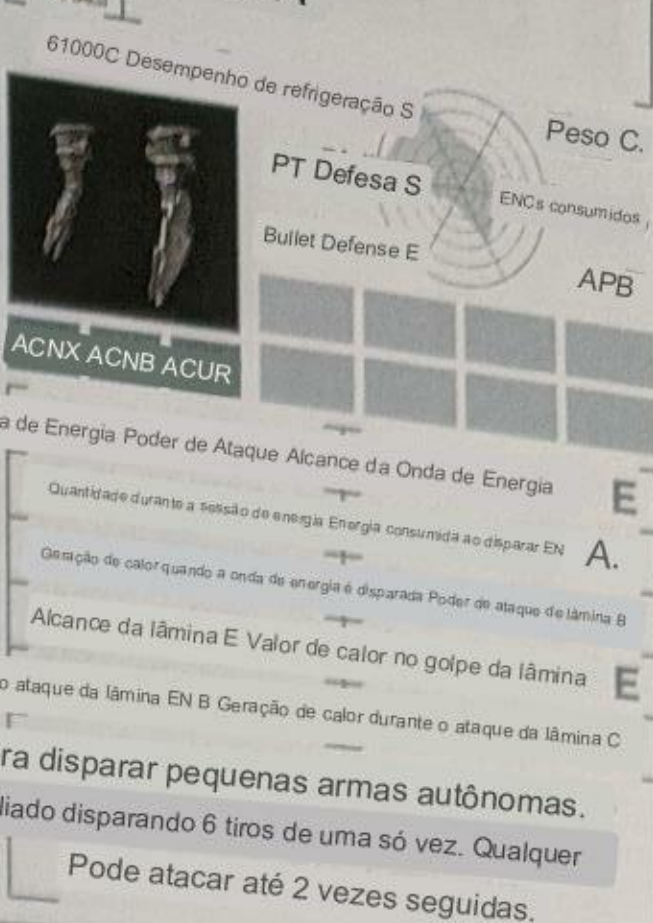
CATEGORIA

!!!!WA05-LUPUS



CATEGORIA

SYURA

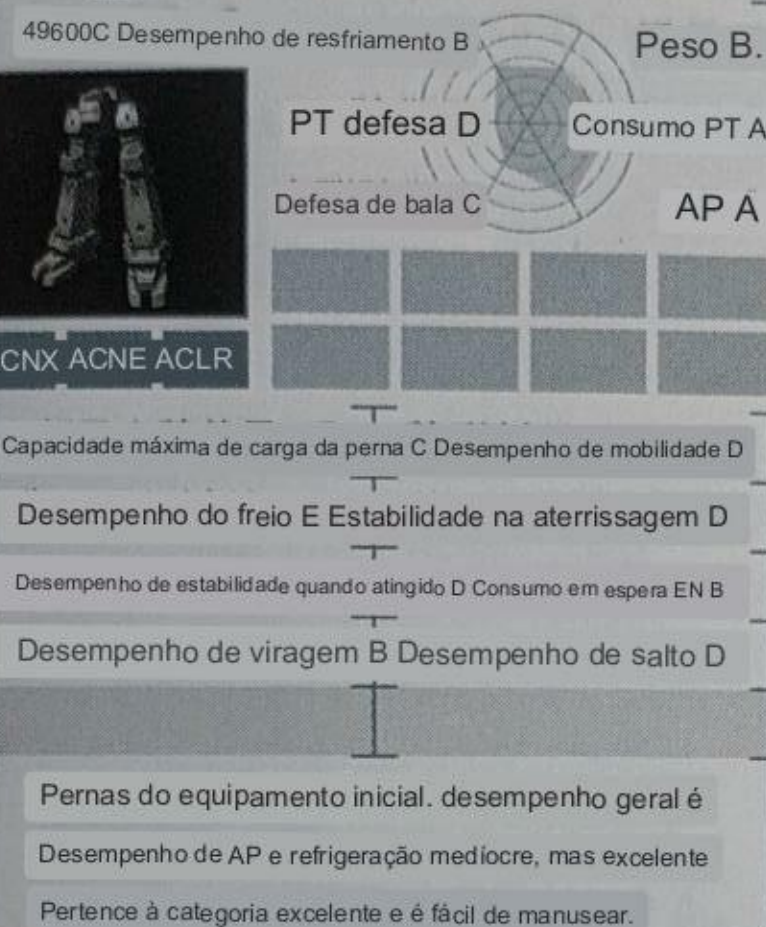


"PERNAS

Em qualquer título, a aeronave A perna é a chave para determinar a direção. Toque de peça ativado por ACNX Ajuste o desempenho com melodias para Estou procurando um cenário perfeito

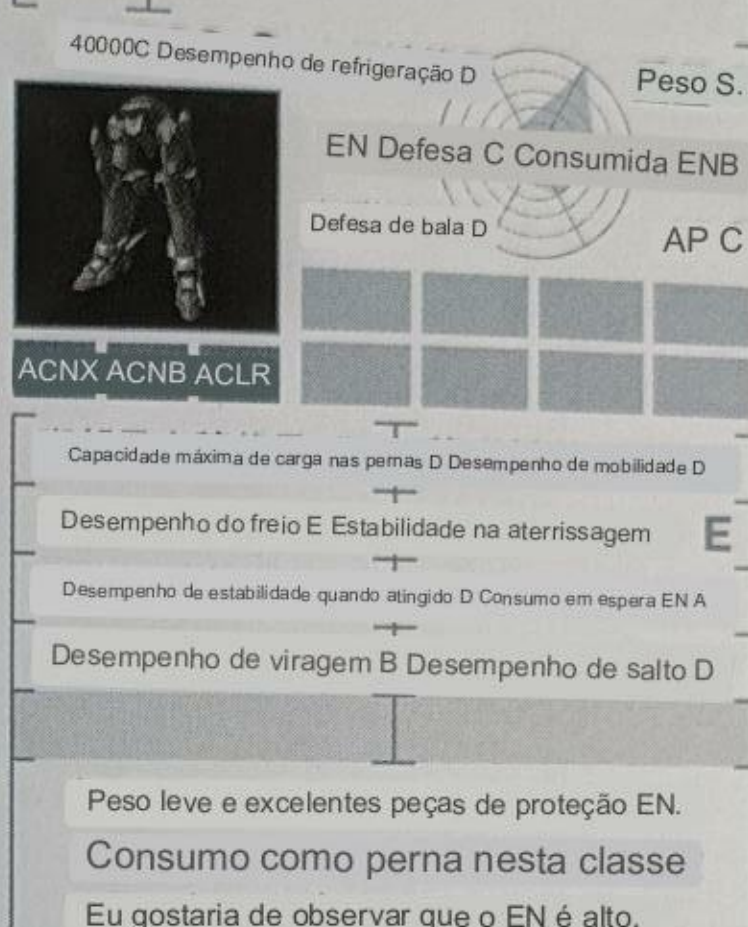
CATEGORIA

CR-LH69S



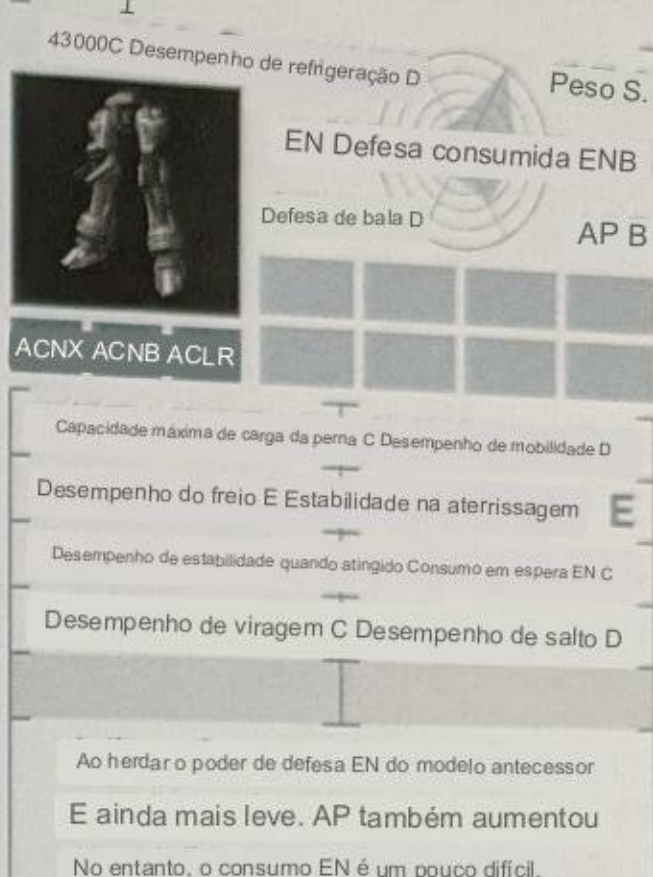
CATEGORIA

LH01-LYNX



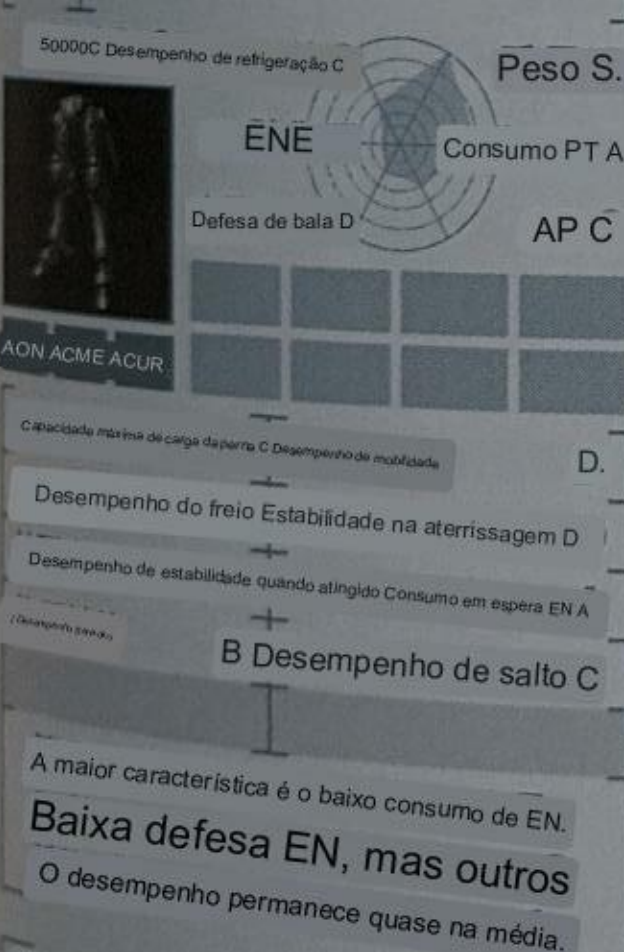
CATEGORIA

!!!! LH02-LYNX2



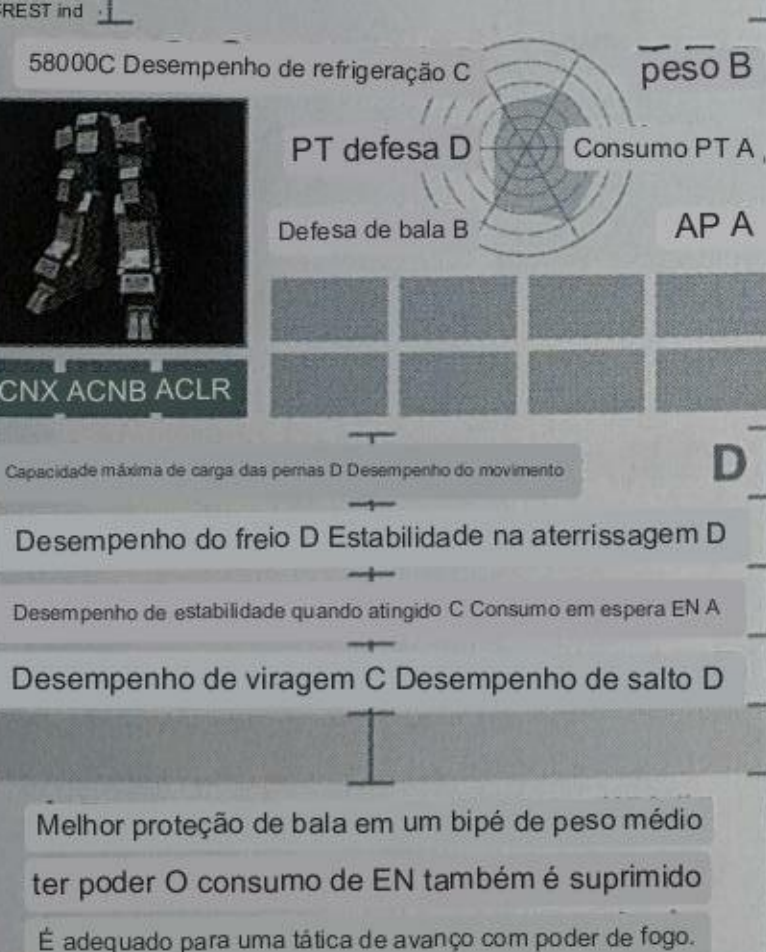
CATEGORIA

LH04-DINGO



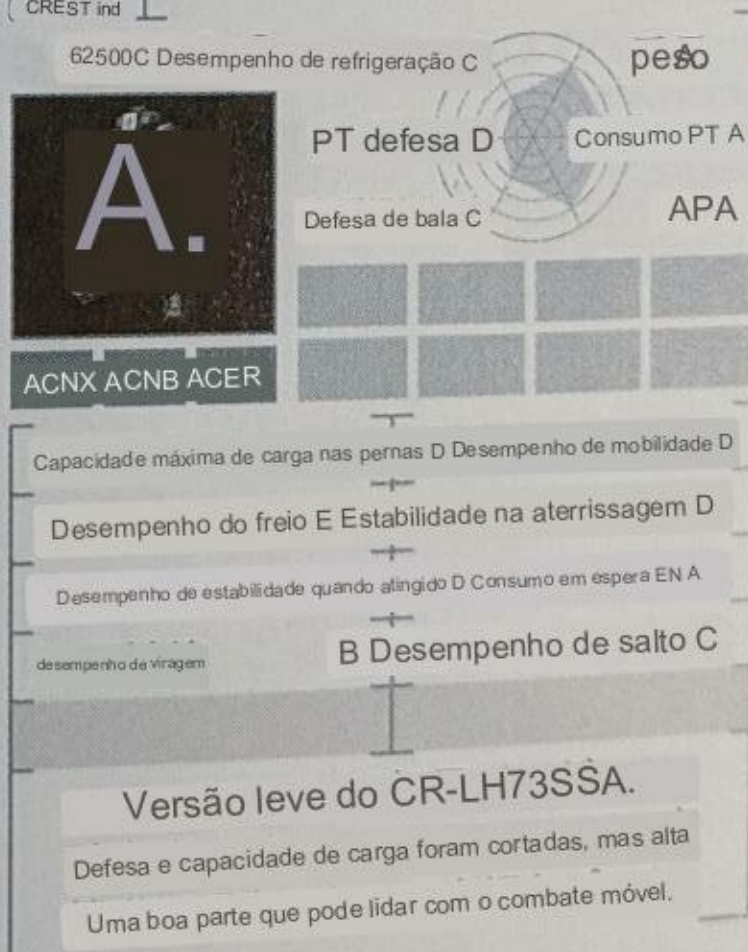
CATEGORIA

ICR-LH73SSA



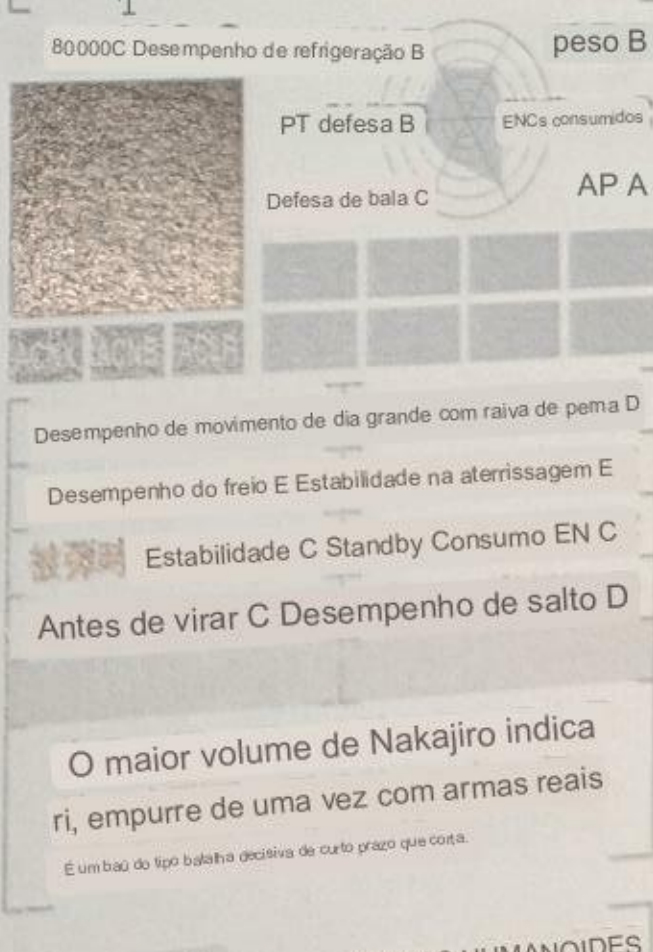
CATEGORIA

CR-L802



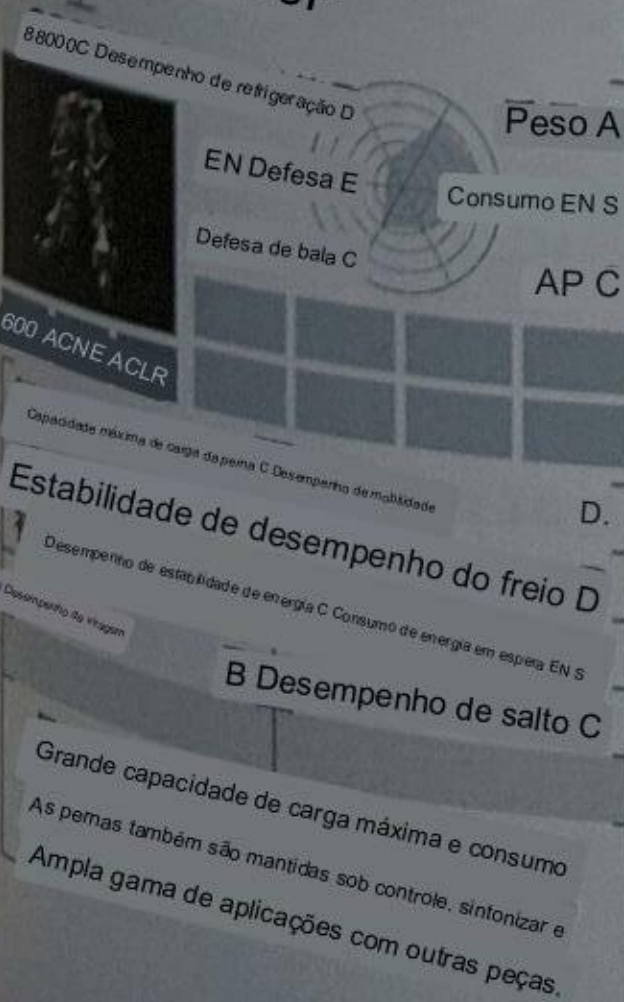
CATEGORIA

LH05-COUGAR



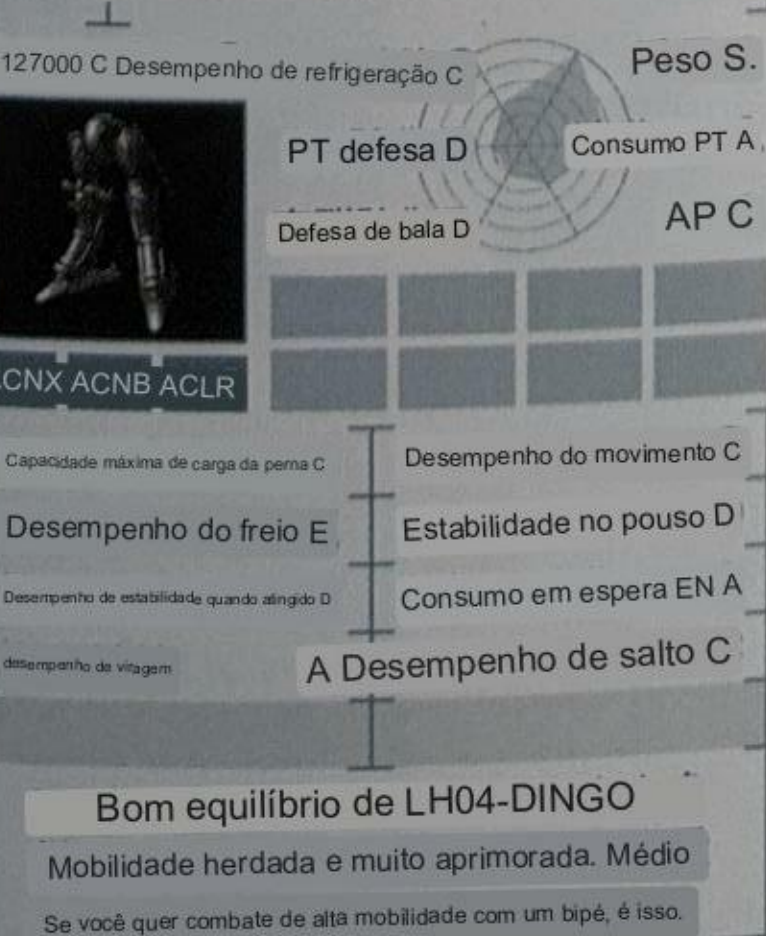
CATEGORIA

CR-LH89F



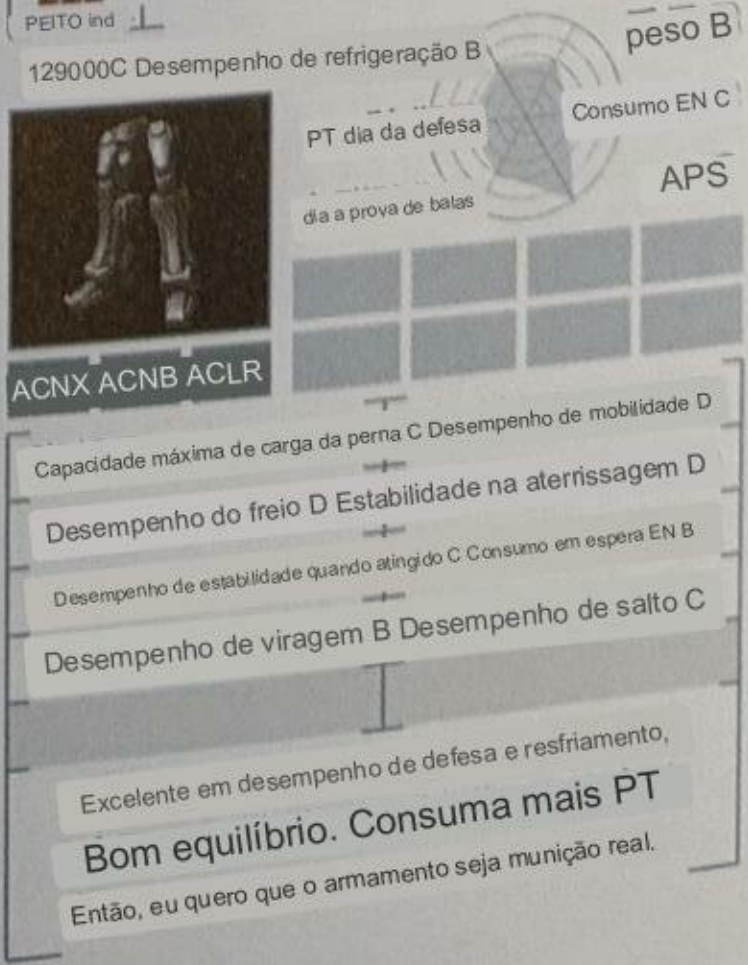
CATEGORIA

!!!! LH07-DINGO2



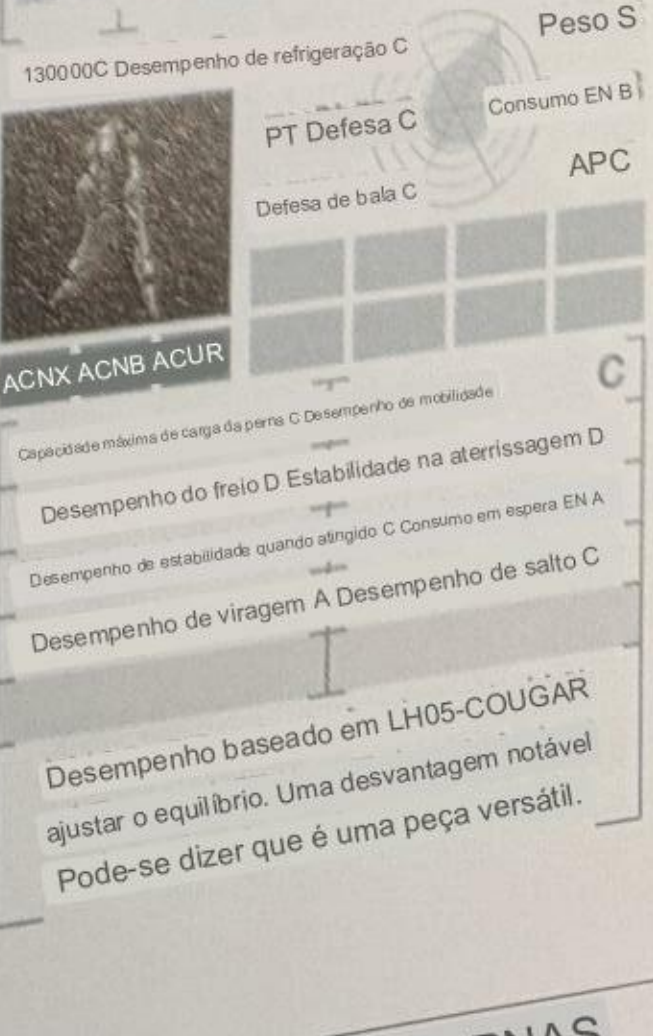
CATEGORIA

CR-LH92S3



CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES

LH09-COUGAR2



ARMAS BRAÇOS, PERNAS

CATEGORIA

CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES

III CR-LH74M

37500C Desempenho de refrigeração D



ENDO RENC

Peso S

APD

E.

movimento de massa

E Estabilidade E Desempenho de frenagem E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade Consumo EN B Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN B Desempenho de viragem S Desempenho de salto B Desempenho de viragem A Desempenho de salto C

Entre as peças, alta máquina como compensação por sexo A praticidade é bastante baixa com um sino.

PERNAS HUMANOIDES

LH03-PANTERA



55000C Desempenho de refrigeração D

PT proteção

Defesa de bala D

Peso S

Consumo EN C

APC

C.

Peça leve com proteção ligeiramente melhorada. Embora haja em O equilíbrio é bom se for pesado.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

III CR-LH79L

62300C Desempenho de refrigeração D



PT defesa D

defesa real E

Peso S.

ENBs consumidos

APES

ACNX ACNE ACLR

Capacidade máxima de carga da perna E

Desempenho do movimento B

Desempenho do freio E

Estabilidade de pouso E

Desempenho estável E

Consumo Standby EN S

Desempenho de viragem S Desempenho de salto B

EN consumido, mantendo alta mobilidade reduzido. No entanto, a superfície defensiva e a carga útil é uma parte de pico que é baixa.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

II CR-LH84L2

69500C Desempenho de refrigeração C



PT dia da defesa

Real Defesa E

APC

ACNX ACNE ACLR

Capacidade máxima de carga das pernas E Desempenho do movimento

Desempenho do freio Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho estável quando atingido Consumo em espera EN C

desempenho de viragem desempenho de salto S

Ajuste suave de CR-LH79L. perna. Fácil de manusear com maior capacidade de carga No entanto, o consumo de EN aumenta proporcionalmente.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

LH06-JAGUAR

Desempenho 7000C



ENCs

Defesa D.

peso S

ENCs consumidos

APES

Diretor D.

Desempenho Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade de tempo D Consumo em espera EN B

Desempenho da minha curva A Desempenho do salto B

Desempenho geral médio

Fácil de manusear, mas falta um fator decisivo

ser. Portanto, o número de participantes é surpreendentemente pequeno.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

IIICR-LH95M2

78800C Desempenho de refrigeração C



PT proteção

Bullet Defense E

Peso S.

consumo FIM

APD

ACNY ACNE AOLR

Carga máxima nas pernas E Desempenho de mobilidade A

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido E Consumo em espera EN E

Desempenho de viragem S Desempenho de salto B

Com a manobrabilidade de um bipé leve, o EN Defesa alta também. Devido à grande quantidade de EN consumida, Dói que o reforço é difícil de usar.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

!!!! LH10-JAGUAR2

90000C Desempenho de refrigeração A



PT defesa D

Defesa de bala D

Peso S

Consumo EN C

APES

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga nas pernas D Desempenho de mobilidade A

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem S Desempenho de salto B

Peso pesado para um bipé leve, com uma carga útil equivalente à de uma classe de peso médio. Claro, também tem alta mobilidade.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

II CR-LH99XS

100400C Desempenho de refrigeração C



PT proteção

Defesa de bala D

SARENG

APC

ACNX ACNE ACLR

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho do movimento

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem Um desempenho de salto

Maior carga útil para um bipé leve ser. A defesa EN também é alta, mas a mobilidade Não é o suficiente.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

YLH11-VIXEN

115000C Desempenho de refrigeração C



ENDA

Defesa Física D

A.

consumo FIM

APES

ACNX ACNB ACLR

Desempenho do movimento B

Freio E Estabilidade no Solo E

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN D

Desempenho de salto S

Bom em pular, leve

Táticas de velocidade únicas

Surpreendentemente grande quantidade de pernas.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

III CR-LH77A

63500C Desempenho de refrigeração C



PT defesa D

Defesa de bala B

Peso C.

Consumo PT A

APA

ACNX ACNE ACUR

Carga máxima nas pernas A Desempenho de mobilidade E

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem C

Desempenho de estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem C Desempenho de salto E

Tem carga suficiente como um bipé pesado. Equilibrado, mas não muito pesado A proteção do tipo EN é bastante baixa.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

!!!! LH08-CHACAL

70000C Desempenho de refrigeração B



EN Defesa consumida EN A

Defesa de bala B

Peso D

Consumo EN A

AP A

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga das pernas B Desempenho de mobilidade E

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem C

Desempenho de estabilidade quando atingido A Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem C Desempenho de salto E

O baixo consumo de EN é um recurso e o poder de defesa também é bom Pontuação de aprovação. Aproveitando esses pontos fortes, Eu quero combiná-lo com uma arma Ruggie.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

III CR-LH81AP

74800C Desempenho de resfriamento A



PT proteção

Defesa de bala B

RENG

APS

ACNX ACNB ACUR

Carga máxima nas pernas S Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido custo B PT

Desempenho de viragem D salto desempenho

A quantidade máxima para um bipé de peso ter Ele também tem alta defesa e pode ser fatalmente danificado. É uma peça excelente sem pontos.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

IIICR-LH94A2

Desempenho de refrigeração 82800C



ENDWA

Defesa Física C.

dia de peso

RENA

APB

ACNX ACNB ACLR

Número máximo de pernas C mobilidade

Desempenho do freio C Estabilidade no pouso D

Desempenho de estabilidade Standby Consumo EN B

Desempenho de viragem B Desempenho de salto D Desempenho de viragem

Consumir em pequenas quantidades

Há também poucos ENs. Embora seja um tipo pesado

Também é possível aumentar a mobilidade.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

LH12-LYCAON

90000 Desempenho de refrigeração A



PT proteção

Departamento de Defesa B

Peso C.

ENBs consumidos

AP A

AONG KONG AGLA

Capacidade máxima de carga das pernas Desempenho do movimento

Desempenho do freio C Estabilidade no pouso B

Desempenho de estabilidade S Consumo em espera EN D

Desempenho de viragem C Desempenho de salto E

Bom equilíbrio defensivo e estabilidade também é bom em Consumo em espera PT Muito, mas não uma grande desvantagem.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

III CR-LH96FA

99800C Desempenho de refrigeração A



PT defesa B

Defesa de bala C

dia de peso

Consumo EN B

AP A

ACNX ACING ACLR

Capacidade máxima de carga das pernas A Desempenho do movimento

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem B

Desempenho de estabilidade quando atingido A Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem C Desempenho de salto E

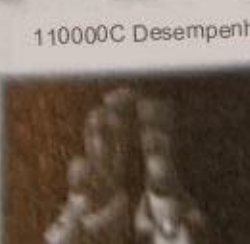
Todo o desempenho básico está acima da média, Carga suficiente. Adequado para várias situações É uma parte excelente.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

LH13-JACKAL2

110000C Desempenho de refrigeração S



ENASE

Nota de defesa real

WRENB

APS

ACNX ACNB ACUR

Capacidade máxima de carga das pernas A Desempenho do movimento

Desempenho de frenagem D Sochi Estabilidade C

Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN D

Desempenho de viragem D Desempenho de salto E

Tem o AP de classe mais alta para um tipo de bipé. Um. Além disso, devido ao seu alto desempenho de resfriamento, Você também pode usar táticas que usam muitos reforços.

PERNAS

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LR01-GOAT

40000C Desempenho de refrigeração E

Peso A.

Consumo EN S

AP B

ENDODE

Defesa C.

EM ACNS ACER

Capacidade máxima de carga D Desempenho do movimento

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho estável Consumo em espera EN S

A Desempenho de salto A

O desempenho de torneamento e as vantagens do tipo de junta reversa estão aparecendo visivelmente no consumo EN. Da mesma forma, seu ponto fraco, seu baixo desempenho de resfriamento, se destaca.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

CR-LRJ76

42000C Desempenho de refrigeração D

Peso A.

Consumo EN S

APC

PT proteção

defesa de bala

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga da perna D Desempenho do movimento

Desempenho do freio D Estabilidade no pouso D

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN S

Virando desempenho A Desempenho de salto S

Excelente poder de salto, leveza está vendendo partes das coisas. com uma pequena carga, Quero encontrar equipamentos que aproveitem meus pontos fortes.

CATEGORIA PERNAS COM JUNTA INVERSA

CR-LRJ84M

60000C Desempenho de refrigeração D

Peso S

Consumo ENA

APD

PT defesa D

Defesa de bala D

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho do movimento

Desempenho do freio Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera ENS

A Desempenho de salto S

A defesa não é confiável, mas transformar o desempenho e Excelente desempenho de salto. Voar ao redor Uma tática que perturbe o inimigo é adequada.

CATEGORIA PERNAS COM JUNTA INVERSA

LR04-GAZELA

65000C Desempenho de refrigeração C

Peso A

END consumo ENS

APB

Defesa de bala C

ACNX ACNE ACLR

Quantidade máxima D Desempenho do movimento

Desempenho do freio Estabilidade na aterrissagem B

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN S

Desempenho de viragem B Desempenho de salto S

A capacidade de carga e o desempenho do movimento são superar a média. Equipado com uma parte articulada reversa Se puder, use isso primeiro.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LR02-ORYX

43000C Desempenho de refrigeração C

peso B

Consumo PT A

APS

EN Defesa E

Defesa de bala B

Oito

Capacidade máxima nas pernas D Desempenho do movimento

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN A

B Desempenho de salto A

Perna articular reversa com ênfase na defesa. A defesa EN ainda é baixa, mas o AP e a defesa de munição são bons o suficiente.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

CR-LRJ84A

45000C Desempenho de refrigeração C

peso B

Consumo PT A

AP A

PT defesa D

Defesa de bala B

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Desempenho de estabilidade quando atingido E Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem B Desempenho de salto A

Pior, sem comprometer muito a mobilidade Alcance um nível de defesa sem precedentes, especialmente. Um tipo que prioriza a defesa contra balas.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LR03-ORYX2

61000C Desempenho de refrigeração C

Peso A.

Consumo PT A

AP B

PT defesa D

Defesa de bala B

ACNX ACNB ACUR

Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem B

Desempenho de estabilidade quando atingido E Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem B Desempenho de salto A

Uma versão mais leve do LR02-ORYX. Bom impulso e salto normal. Quero desenvolver uma batalha aérea que eu use corretamente.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

CR-LRJ90A2

73000C Desempenho de refrigeração C

peso B

Consumo ENA

APS

PT defesa D

Defesa de bala B

Oito

Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem B Desempenho de salto C

Tem uma grande capacidade de carga e uma quantidade decente de proteção. satisfatório. Aproveitando o baixo consumo de EN, Pode usar armas de energia.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF01-MONITOR

59000C Desempenho de refrigeração A

peso.

Consumo EN C

AP D

PT Defesa C

Defesa de bala D

ACUACHE ACUR

Capacidade máxima de carga das pernas Desempenho do movimento

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido A Consumo em espera EN C

A Desempenho de salto C

Apesar de seu desempenho equilibrado, Este nível não é de forma alguma alto. Entre eles A falta de capacidade de carga é ressonante.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

CR-LF71

60000 C Desempenho de refrigeração S

Peso A.

consumo FIM

APD

PT Defesa A

Bullet Defense E

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga nas pernas D Desempenho de mobilidade C

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem S Desempenho de salto D

O mais leve dos modelos de quatro patas. baixo AP e proteção e resfriamento EN em comparação com proteção contra inóculo ao vivo. O desempenho é alto e a impressão é inconsistente.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

CR-LF81

70000 C Desempenho de refrigeração B

Peso A.

Consumo EN B

APEs

PT Defesa C

Defesa de bala D

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga das pernas E Desempenho do movimento

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido A Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem S Desempenho de salto C

Consumo EN reduzido de CR-LF71 tipo. Excelente desempenho de movimento e desempenho de giro e pode lidar com inimigos em movimento rápido.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF02-GAVIAL

85000C Desempenho de refrigeração S

Peso D.

Consumo EN B

APC

PT defesa D

Defesa de bala D

ACNE ACNE ACNE

Capacidade máxima de carga nas pernas D Desempenho de mobilidade C

Desempenho do freio Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem S Desempenho de salto D

機動性 Tipo preferido, consumo PT também não é ruim. Devido ao seu próprio peso, Ilumine outras partes

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF03-GAVIAL2

90000C Desempenho de refrigeração A

Peso C.

Consumo EN E

AP B

ENBs

Defesa de bala C

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga da perna Desempenho do movimento BT

Desempenho do freio B Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN C

A Desempenho de salto D

Tipo de quatro patas que prioriza a mobilidade, o consumo. PT também não é ruim. Devido ao seu próprio peso, Eu quero que outras partes sejam mais leves.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

CR-LF88A

95000C Desempenho de refrigeração B

peso B

ENE consumido

AP A

PT Defesa S

Defesa de bala D

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho do movimento

Desempenho do freio C Estabilidade de pouso E

Desempenho de estabilidade quando atingido A Consumo em espera EN D

S. Desempenho de salto C

Peças que são boas na defesa AP e EN. máquina É dinâmico, mas consome muito EN Não posso mostrar porque estou doente.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF04-LAGARTO

100000C Desempenho de refrigeração A

dia de peso

consumo FIM

APC

PT defesa B

Defesa de bala D

ACNX ACNB ACLA

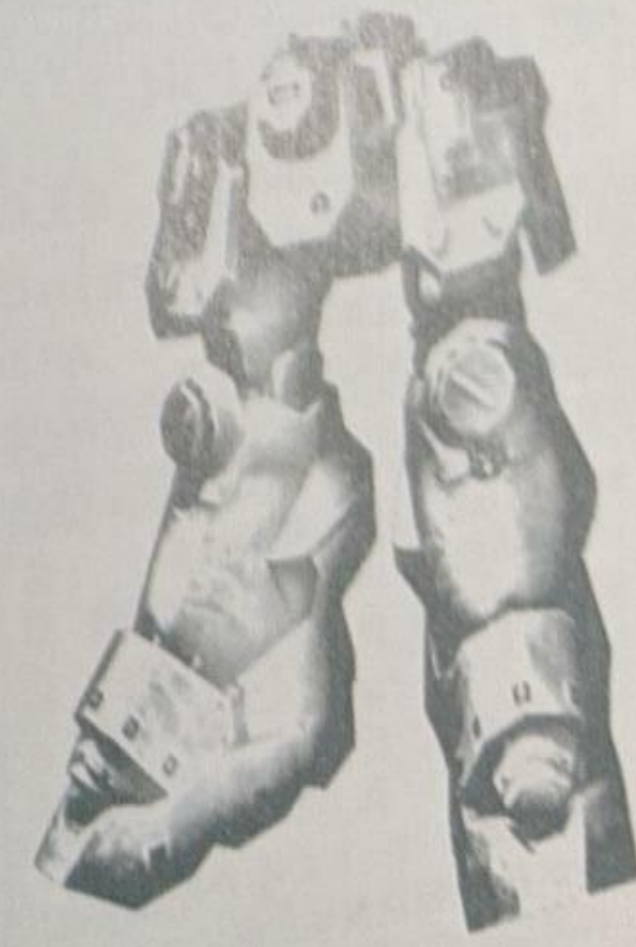
Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem E

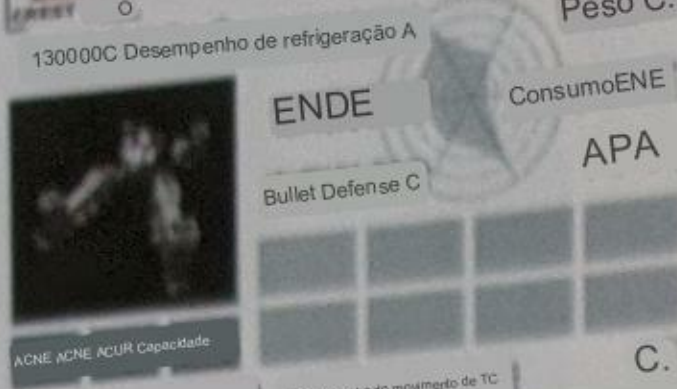
Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN D

Desempenho de viragem S Desempenho de salto C

Consome muito EN, mas O desempenho de Kano é bom. em comparação com a defesa O peso leve também é atraente.



CATEGORIA III CR-LF93A2



130000C Desempenho de refrigeração A

Desempenho do movimento de TC

Desempenho do freio CT Estabilidade na aterrissagem E Desempenho do freio

S Consumo em espera EN B [Desempenho estável quando atingido C Consumo em espera EN C

Desempenho de viragem S Desempenho de salto C

Saída do booster C Aceleração durante o booster C

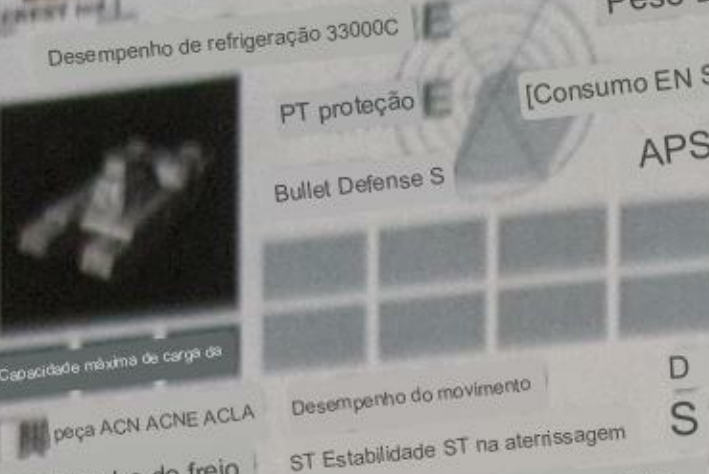
[Consumo durante o impulso ENS Geração de calor durante o impulso

A Desempenho de giro DI Desempenho de salto

Alto nível e desempenho estável. Como o consumo de EN durante o modo de espera é baixo, os boosters podem ser usados com frequência.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

III CR-LT69



Desempenho de refrigeração 33000C

Desempenho do movimento

Desempenho do freio

ST Estabilidade ST na aterrissagem

Saída do booster C Aceleração durante o booster C

[Consumo durante o impulso ENS Geração de calor durante o impulso

A Desempenho de giro DI Desempenho de salto

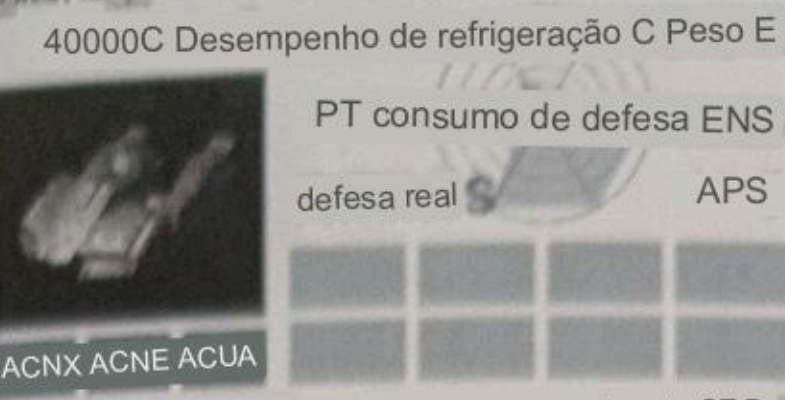
Boa defesa de projéteis, fraca defesa EN e desempenho de refrigeração. Núcleo ou

Quero pensar em compensar meus pontos fracos com meus braços.

CATERPILLER

CATEGORIA

III CR-LT71



40000C Desempenho de refrigeração C Peso E

PT consumo de defesa ENS

defesa real S

Desempenho do movimento ST D

Estabilidade de pouso ST

"Desempenho estável quando atingido S Consumo em espera EN S

Saída do booster E Adição durante o boost

Consumo durante o boost EN

S Aumente o calor

A D Desempenho de salto

Apresenta um consumo EN muito baixo. O Dependendo do gerador, um tipo de tanque

No entanto, também pode lidar com combate aéreo.

CATEGORIA CATERPILLER

LT01-BOAR



65000C Desempenho de refrigeração

A FIM

Desempenho de frenagem

C Estabilidade ao pousar

Desempenho de estabilidade ao ser atingido D Consumo em espera EN E

Saída do booster D Boost 0 Consumo

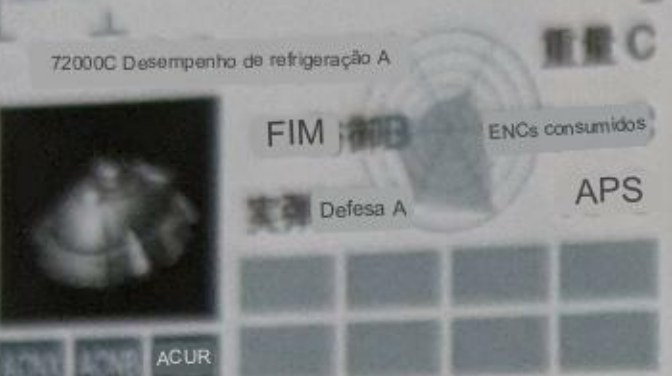
durante o boost EN C Durante o boost

Desempenho de salto EI

muitos tanques não gostam para superar e obter uma defesa impecável

Também é vendido como o mais leve entre todos os tanques.

CATEGORIA CATERPILLER LT02-BOAR2



72000C Desempenho de refrigeração A

FIM

ENCs consumidos

Defesa A

APS

ACNX ACNE ACUR

Carga útil máxima AT Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio D

Estabilidade na aterrissagem

[Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN E Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN A

[Aceleração da saída do booster D durante o boost D [Aceleração da saída do booster D durante o boost E.

Consumo durante o impulso PT C.

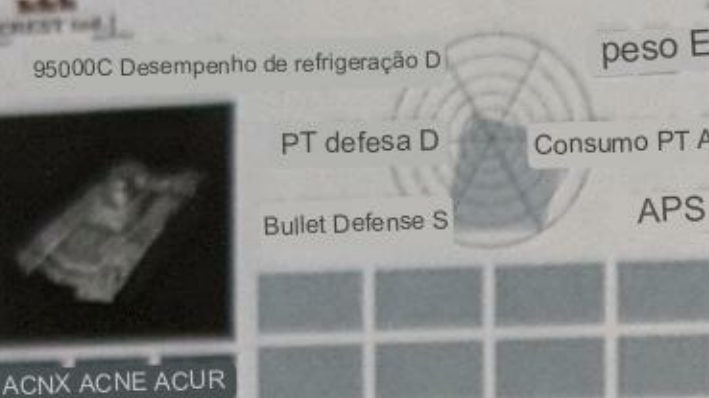
Geração de calor durante o

S. Consumo durante o boost EN A Geração de calor durante o boost B.

impulso Desempenho de liberação E. Desempenho de salto - Desempenho de giro E Desempenho de salto

LT01-BOAR CARGA CAPACIDADE E DESEMPENHO DE REFRIGERAÇÃO Maior carga útil de todas as pernas para cima e tem uma carga de amarração, AP e defesa de bala que são adequadas para o combate real. Se você quiser fazer um ptune, comece com Consumo EN. Como esperado, a mobilidade é baixa.

CATEGORIA CATERPILLER III CR-LT78A



95000C Desempenho de refrigeração D

peso E

PT defesa D

Consumo PT A

Bullet Defense S

APS

ACNX ACNE ACUR

D] Carga máxima nas pernas ST Desempenho do movimento B Desempenho do freio S Estabilidade na aterrissagem

[Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN A

[Aceleração da saída do booster D durante o boost D [Aceleração da saída do booster D durante o boost E.

Consumo durante o impulso PT C.

Geração de calor durante o

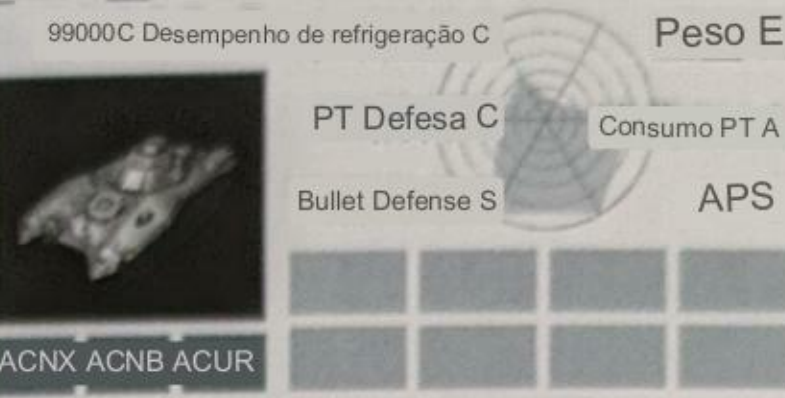
S. Consumo durante o boost EN A Geração de calor durante o boost B.

impulso Desempenho de liberação E. Desempenho de salto - Desempenho de giro E Desempenho de salto

LT01-BOAR CARGA CAPACIDADE E DESEMPENHO DE REFRIGERAÇÃO Maior carga útil de todas as pernas para cima e tem uma carga de amarração, AP e defesa de bala que são adequadas para o combate real. Se você quiser fazer um ptune, comece com Consumo EN. Como esperado, a mobilidade é baixa.

CATEGORIA

II CR-LT81A2



99000C Desempenho de refrigeração C

Peso E

PT Defesa C

Consumo PT A

Bullet Defense S

APS

ACNX ACNB ACUR

Capacidade máxima de carga da perna Desempenho do movimento ST

Desempenho do freio ST Estabilidade na aterrissagem S

[Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN B Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

Saída do booster D Aceleração durante o boost B. Saída do booster D Aceleração durante o boost D

Consumo durante o boost EN A Valor calorífico durante o boost B Consumo durante o boost EN C Durante o boost

Desempenho de curva D. Desempenho de salto Desempenho de curva E Desempenho de salto

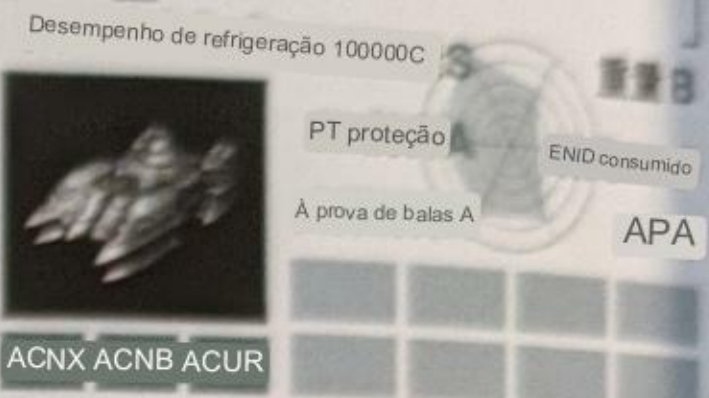
Tailândia que ajustou o desempenho do CR-LT78A

Pu. Além de ser pesado, é bem equilibrado. Além disso, seu desempenho de movimento é comparável ao de um quadrúpede.

Está acabado em boas partes.

CATEGORIA

LT03-GRIZZLY



Desempenho de refrigeração 100000C

PT proteção

ENID consumido

À prova de balas A

APA

ACNX ACNB ACUR

A Capacidade máxima de carga da perna B Desempenho de mobilidade C

Desempenho do freio A Estabilidade na aterrissagem

[Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN B Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

Saída do booster D Aceleração durante o boost B. Saída do booster D Aceleração durante o boost D

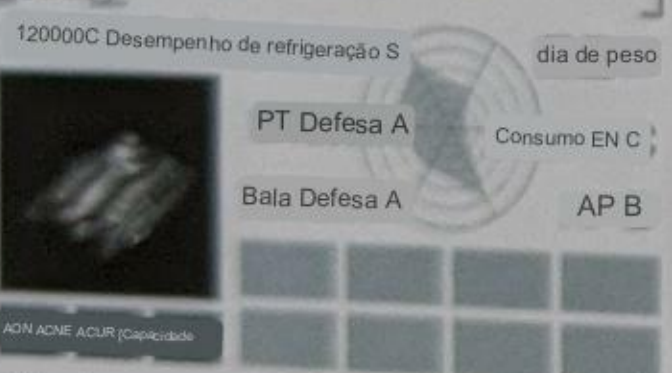
Consumo durante o boost EN A Valor calorífico durante o boost B Consumo durante o boost EN C Durante o boost

Desempenho de curva D. Desempenho de salto Desempenho de curva E Desempenho de salto

Um bar com alto nível de defesa

Bom trabalho de pés também.

CATEGORIA CATERPILLER CR-LHT92



120000C Desempenho de refrigeração S

dia de peso

PT Defesa A

Consumo EN C

Bala Defesa A

AP B

ACNX ACNE ACUR

máxima de carga da perna

Desempenho do freio BT Estabilidade na aterrissagem B Desempenho do freio B Estabilidade no pouso Desempenho do freio B Estabilidade no pouso E C Consumo durante a espera

quando atingido Saída do booster B Aceleração durante o booster E] Saída do booster C Aceleração durante o booster A. Saída do booster S

Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost E Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost C.

[Desempenho de curva E Desempenho de salto Desempenho de curva A Desempenho de salto - Desempenho de curva

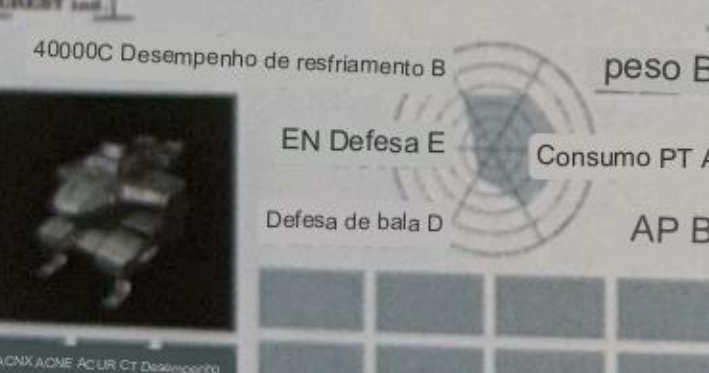
Pernas do tipo tanque com alta potência de reforço

Como uma perna do tipo flutuante, a capacidade de carga é

Combinam poder defensivo e capacidade de manobra suficientes e o consumo de EN também é suprimido.

Pode-se dizer que é uma obra-prima.

CATEGORIA CATERPILLER CR-LN79



40000C Desempenho de resfriamento B

peso B

EN Defesa E

Consumo PT A

Defesa de bala D

AP B

ACNX ACNE ACUR

D] Carga máxima nas pernas ST Desempenho do movimento B Desempenho do freio S Estabilidade na aterrissagem

[Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN A

[Aceleração da saída do booster D durante o boost D [Aceleração da saída do booster D durante o boost E.

Consumo durante o impulso PT C.

Geração de calor durante o

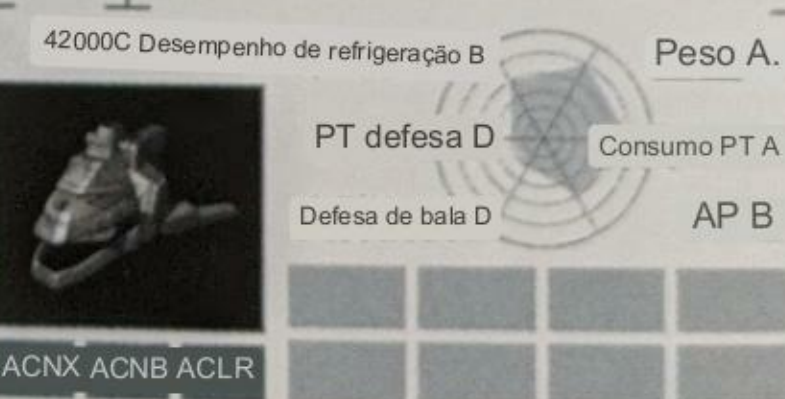
S. Consumo durante o boost EN A Geração de calor durante o boost B.

impulso Desempenho de liberação E. Desempenho de salto - Desempenho de giro E Desempenho de salto

LT01-BOAR CARGA CAPACIDADE E DESEMPENHO DE REFRIGERAÇÃO Maior carga útil de todas as pernas para cima e tem uma carga de amarração, AP e defesa de bala que são adequadas para o combate real. Se você quiser fazer um ptune, comece com Consumo EN. Como esperado, a mobilidade é baixa.

CATEGORIA

LN01-SEAL



42000C Desempenho de refrigeração B

Peso A.

PT defesa D

Consumo PT A

Defesa de bala D

AP B

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga da perna Desempenho do movimento DT

S Leg capacidade máxima de carga DT Desempenho do movimento

Desempenho do freio BT Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido ET Consumo em espera EN E

Saída do booster S boost A

Consumo durante o boost END Geração de calor durante o boost C Consumo durante o boost ENS Co durante o boost

Uma performance de salto

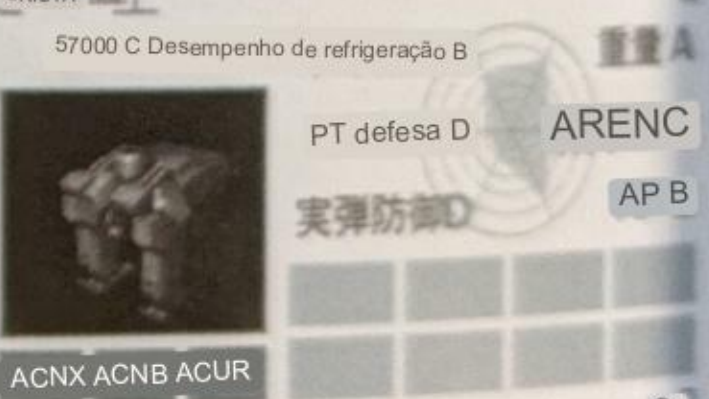
Tem o maior AP entre os tipos float,

Tem mobilidade e defesa.

É preocupante que o consumo EN esteja um pouco alto.

CATEGORIA

CR-LN85



57000 C Desempenho de refrigeração B

PT defesa D

ARENC

AP B

ACNX ACNB ACUR

S. Leg capacidade máxima de carga DT Desempenho do movimento

Desempenho do freio BT Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido ET Consumo em espera EN E

Saída do booster S boost A

Consumo durante o boost END Geração de calor durante o boost C Consumo durante o boost ENS Co durante o boost

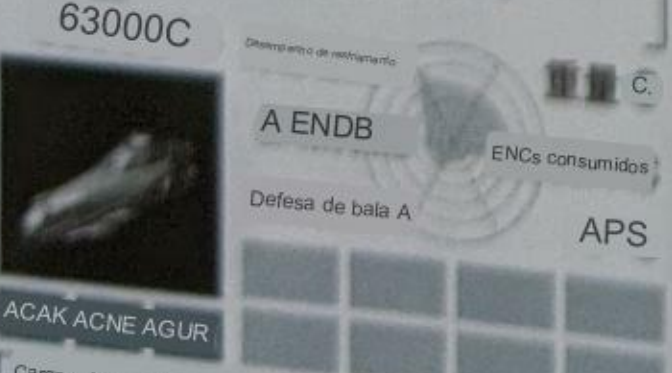
Uma performance de salto

Tem o maior AP entre os tipos float,

Tem mobilidade e defesa.

É preocupante que o consumo EN esteja um pouco alto.

CATEGORIA CATERPILLER LN02-SEALION



63000C

A ENDB

ENCs consumidos

Defesa de bala A

APS

ACAK ACNE AGUR

Carga máxima na perna DT Desempenho do movimento

Desempenho do freio AT Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN C

[Saída do booster 6 Aceleração durante o boost A

Consumo durante o impulso FIM

Geração de calor durante o boost C.

Desempenho de viragem A Desempenho de salto

O mais carregado de todos os carros alegóricos

A quantidade é grande. Capacidade de carga é armamento,

Eu quero usá-lo para táticas de alta mobilidade.



PERNAS



Fato Militar Termos de Combate Militar 4

gráfico de patente militar	Status Militar	
	Marechal	General dos Exércitos
	de Campo Geral	General dos Exércitos em geral
tenente-general do exército	tenente general	tenente general
	major-general	major-general
associado	General de brigada	General de brigada
	coronel	núcleo
tenente-coronel do	tenente-coronel	Tenente Kernel
exército maior do exército	Principal	Principal
	capitão do exército	capitão
tenente do exército	Primeiro	Primeiro-tenente
	Tenente Segundo	Tenente Segundo
Subtenente Sênior	Subtenente principal	Subtenente principal
	Subtenente	Subtenente
Sargento-Mor Sênior	Sargento major	Sargento-Mor
Sargento-Mor Sênior	Sargento 1ª classe	Sargento-Mor Primeira Classe
sargento major do exército	Sargento Mestre	Primeiro Sargento
	Sargento do Exército	Sargento Primeira Classe
	Sargento Júnior	sargento
	Cabo do Exército	copular
	Privado 1ª Classe	privado
exército privado	funcionários	funcionários
	Pessoal Privado do Exército	Recrutamento
exército de terceira classe	Recrutar	de Pessoal (Aprendiz)

No mundo de "Armored Core", os corvos mercenários chamam uns aos outros por classificação. Não cabe, mas Mine Corporal na arena de ACPP e Surgeon em AC2. Havia um corvo que se chamava Tobob, então a palavra parece ter sobrevivido.

Coluna

PERNAS FLUTUANTES

CATEGORIA

Desempenho de resfriamento

LN03-WALRUS 65000C

Peso S

Consumo EN S

PT proteção

defesa de bala

ACK

DOR ACLR

Desempenho do movimento E

C Estabilidade no pouso E

Desempenho do freio

Desempenho de estabilidade de tempo Consumo em espera PT

Saída do booster S Aceleração durante o booster

Consumo durante o boost END Geração de calor durante o boost C

giro A Jump performance O

Desempenho de resfriamento está acima da média, impulsador

é seguro de usar, Eu quero lidar com o compromisso

do lado da defesa com ênfase na evasão.

PERNAS FLUTUANTES

CATEGORIA

CR-LN91HM

B Peso S

EN Defesa consumida EN B

defesa de bala

APD

ACME ACLR

*Capacidade máxima de carga E Desempenho de

Sexo E

Desempenho de manobra C Estabilidade na aterrissagem

Desempenho estável quando atingido Consumo em espera EN E

Saída do booster S Aceleração durante o boost S

Consumo durante o boost EN A Geração de calor durante o boost E

Desempenho de viragem Desempenho de S Jump

A parte mais rápida de todas. Por outro

lado, a capacidade de carga é extremamente

pequena e é difícil estar totalmente armado.

PERNAS FLUTUANTES

CATEGORIA

CR-LN99M2

Peso S

EN Defesa B

Consumo EN B

defesa real

AP C

ACME ACUR

Carga máxima da pena Desempenho do movimento

S

ET Desempenho do freio B Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade de tempo Consumo em espera EN E

Saída do booster S Aceleração durante o boost A

Consumo de EN A durante o impulso Geração de calor durante o impulso

S Desempenho de salto

Peças que tornam o CR-LN91HM um pouco mais

dócil. Se você prestar atenção na quantidade de calor

gerado ao aumentar, poderá usá-lo em combate real.

PERNAS FLUTUANTES

CATEGORIA

LN04-WALRUS2

S Peso

Consumo PT A

Defesa de bala D

AP A

ACME ACLR

Carga máxima de trabalho Desempenho do movimento DT

S

Desempenho do freio B Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade durante o som Consumo em

standby FIM Saída do booster S Aceleração durante o boost C

Consumo durante o impulso ENE Geração de calor durante o impulso

D. A Desempenho do salto

A defesa é mediana, mas outros fundamentos

é excelente. A capacidade de carga é grande para um

tipo flutuante, e a gama de configurações de fuselagem é ampla.

REFORÇO

Em CA, os dados gosto de não Correndo apenas impulsionando É possível se perder.

ATEGORIA

CR-869

20500 C-1D

Peso S

consumo ENS



Saída de reforço inicial baixa Além disso, o valor calórico é graus, então Nenhum benefício.

ATEGORIA

CR-B83TP

63000 C7-7D

Enfermeira VE

Consumo ENA

Boost S

Estrela S



ACRY ACHEAGLE

É especializado em potência instantânea e possui saída máxima. ser. A quantidade de EN consumida durante o impulso é Eu quero cobri-lo com um pequeno impulso.

CATEGORIA

B05-GAIVOTA

aumento de 110000C

peso B

Boost S

ENBs consumidos

Aumentar CE

Saída de reforço S



ACN AONE ACLA

Alto rendimento e baixo consumo de boost Compatível com EN. No entanto, a quantidade de calor gerada é a maior entre todos os boosters.

CATEGORIA

III CR-B72T

28500 C 1-11IC

Peso A

consumo FIM

Saída de reforço C



A saída é significativamente maior do que o CR-B69. estão estourando. Tive uma febre um pouco alta. Portanto, é necessário um radiador de alto desempenho.

CATEGORIA

B02-ABUTRE

75500C1-10

A.

Consumo PT A

Tempo de reforço A

Saída do estande A



ACNX ACNE ACUR

Peso leve, alta potência e impulso Boas peças com baixo consumo de EN. partida A única desvantagem é o calor.

CATEGORIA

III CR-B90T2

112000C Boost D

peso E

Aumento a taxa de injeção VE

ENE consumido

tempo de impulso D

Saída de reforço S



ACNX ACNB ACUR

A saída do booster é muito alta, mas pesada e consome muito EN. aeronaves pesadas Pode ser usado para compensar essa mobilidade.

CATEGORIA

!!!!B01-BIRDIE

aumento de 55000C

Boost D

para impulsionar



ACN ACNE ACUR

O menor valor calórico entre todos os boosters Longo. A saída do booster também mantém uma pontuação de aprovação É uma parte fácil.

CATEGORIA

B03-ABUTRE2

aumento de 100000C

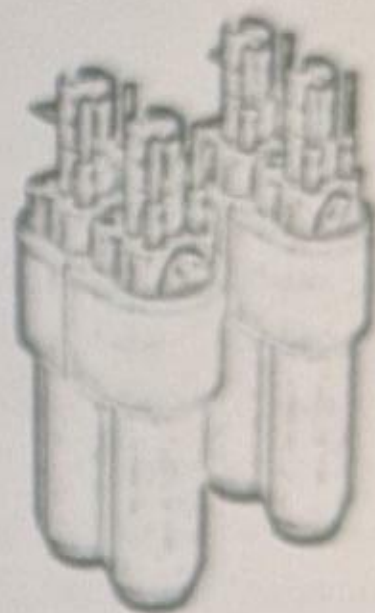
Impulsão

Impulsionar doméstico



ACNX ACNE ACLA

Melhor geração de calor de B02-VULTURE Um pouco mais pesado, mas desempenho geral Equilíbrio muito bom.



Fato Militar Termos de Combate Militar 7

Código Fonético/Código Morse

O som de tiros, a comunicação de rádio do feroz campo de batalha, as letras do alfabeto

Para evitar mal-entendidos, a palavra que representa a letra é usada para distinguir o som

fazer uma chamada de voz. Por exemplo, quando você quer dizer "AC"

Pronuncia-se "Alpha Charlie". A

comunicação eletrônica é a base do mundo Armored Core, mas

Os sinais de Ruth às vezes são usados para sinalizar no campo de batalha

e são uma habilidade básica para mercenários profissionais.

1	UM	Um	
2	DOIS	dedos	
3	FOLHAS	árvore	
4	DE ÁRVORE	fowa	
6	FIFE	pífano	
6	SEIS	Seis	
7	SETE		
8	OITO		
9	NOVE	Niner	
0	ZEE-ROW	Geelow	

Para evitar ouvir mal o som T, 2 é dedo do pé e 3 é árvore.

A.	ALFA	alfa	
B	BRAVO	Bravo	
C	CHARLIE	Charlie	
D	DELTA	delta	
E	ECO	eco	
F	FOXTROT	Foxtrot	
G	GOLFE	golfe	
H	HOTEL	Hotel	
I	ÍNDIA	Índia	
J	JULIETA	Julieta	
K	KILO	quilo	
L	LIMA		
M	MIKE	microfone	
N	NOVEMBRO	Novembro	
O	OSCAR	oscar	
P.	PAPAI	papai	
Q	QUEBEC	Quebec	
R	ROMEU	Romeu	
S	SERRA	Scherer	
T	TANGO	tango	
U	UNIFORME	Uniforme U	
V	VICTOR	Vencedor	
W	UÍSQE		
X	RAIO	Raio X	
Y	YANKEE	ianque	
Z	ZULU	suhl	

TFCS

Tal como acontece com as partes da cabeça, o FCS também tem anti-E. O desempenho do CM existe. Além disso, rinoceronte. A capacidade de processamento paralelo está diretamente ligada à precisão quando uma arma de longo alcance é equipada no braço esquerdo, portanto, tenha cuidado especial.

CATEGORIA

MF03-VOLUTE2



Capacidade de processamento paralelo vs. desempenho do ECM. Faixa média de aquisição C. O número máximo de bloqueios do MF02-VOLUTE foi reduzido e outras habilidades foram aumentadas. O alto desempenho contra ECM também dá uma sensação de segurança.

CATEGORIA

MIROKU



E Desempenho do ECM B. Distância média bloqueável C Alcance médio de aquisição. Grande número máximo bloqueável e tempo de bloqueio curto. Alto número de disparos consecutivos deve ser combinado com mísseis.

CATEGORIA

CR-F82D2



Tara de transferência do local vs. desempenho do ECM. A Distância média bloqueável A Faixa média de aquisição E. O site é amplo entre os FCS de longo alcance. Ele também tem um tempo de bloqueio curto e é fácil de combinar com mísseis.

CATEGORIA

MONJU



Capacidade de processamento paralelo do local Desempenho BT vs. ECM. D. Local paisagístico FCS. Uma peça com desempenho geral médio, sem peças pendentes, mas sem falhas.

CATEGORIA

MF01-MUREX29000C



Capacidade de processamento paralelo local B versus desempenho de ECM B. Distância média bloqueável D Alcance médio de aquisição D. Apesar de ser um equipamento inicial, não há desvantagens visíveis além da distância bloqueável. Essa versatilidade é atraente.

CATEGORIA

FUGEN



Capacidade de processamento paralelo do local C versus desempenho do ECM E Alcance médio de aquisição S Distância média bloqueável D Combate anti-aéreo Adequado para mira longa Seu FCS. Tempo de bloqueio mais curto Bom para uso de mísseis.

CATEGORIA

LIMPET



Capacidade de processamento paralelo do local A versus desempenho de ECM D. Distância média bloqueável E Alcance médio de aquisição S. Distância máxima bloqueável para FCS de grande angular Existem muitos. Mísseis em combate corpo a corpo Se você quiser usar, vale a pena escolher.

CATEGORIA

CR-F91DSN



Paralelismo de sites D vs. desempenho do ECM A. Distância média bloqueável S Faixa média de aquisição E. A mira mais estreita. Se você usar isso, use-o em combinação com um rifle que pode tirar proveito de seu curto tempo de bloqueio.



CATEGORIA

MF02-VOLUTE



Paralelismo do local S versus desempenho E. Distância média bloqueável C Faixa média de aquisição D. O FCS com o maior número máximo bloqueável. O tempo de bloqueio é médio, então é necessária habilidade para trazer a habilidade.

CATEGORIA

KOKUH



Capacidade de C de Processamento Paralelo do Site vs. Desempenho ECM B. Distância média bloqueável D Alcance médio de aquisição D. O local é amplo à esquerda e à direita, e os inimigos no chão podem ser fácil de pegar. Como a distância bloqueável não é longa, é adequado para batalhas de médio a curto alcance.

CATEGORIA

CR-F73H



Capacidade de processamento paralelo do local S vs. desempenho do ECM D Distância média bloqueável D Faixa média de aquisição C. Tem um terreno tipo paisagem. Possui excelente capacidade de processamento paralelo de local e é compatível com unidades equipadas com armas em ambas as mãos.

CATEGORIA

F69



Capacidade A de Processamento Paralelo do Local vs. Desempenho B. ECM Distância Travável Média Faixa Média de Aquisição S. FC S de curto alcance com excelente alcance médio de captura. Tem um longo tempo de bloqueio e funciona melhor com metralhadoras do que com mísseis.

CATEGORIA

MF04-COWRY 1



Capacidade de Processamento Paralelo do Site C vs. Desempenho ECM C. Alcance médio de aquisição de distância média bloqueável. C Tipo de grande angular com visão muito ampla. No entanto, o tempo de bloqueio e a distância de bloqueio não são bons o suficiente.

CATEGORIA

F75D



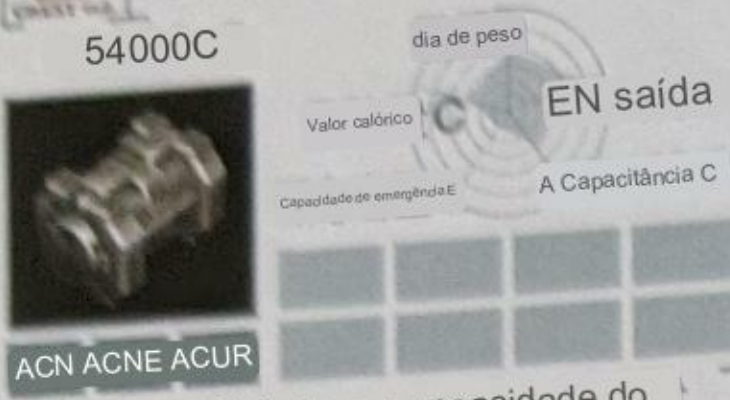
Capacidade de processamento paralelo do local S vs. desempenho do ECM S. Distância média de bloqueio S Alcance médio de aquisição. E Tipo de longo alcance com maior distância de bloqueio. Esta é a única maneira de destacar o desempenho de um rifle de precisão.



GERADOR

Além de equilibrar peso, saída EN e capacidade do capacitor, é necessário considerar o equilíbrio com o radiador auxiliar em termos de geração de calor. É uma parte difícil de selecionar.

CATEGORIA CR-G84P



A saída EN é alta e a capacidade do capacitor não é ruim. Uma boa escolha para aeronaves que usam armas de energia.

CATEGORIA KONGOHO



Peças especializadas para saída EN. Complementar a capacitância muito baixa com componentes opcionais ajudaria.

CATEGORIA III CR-G69



Gerador de partida com saída de calor muito baixa. Fora isso, não tenho outros méritos além de coisas leves.

CATEGORIA CR-G91



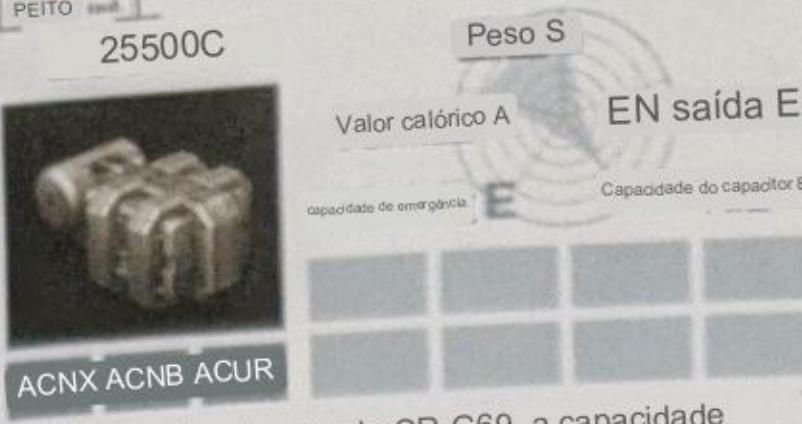
Tanto a saída quanto a capacidade do capacitor estão acima da média para o peso. É uma peça excelente desde que você atente para a capacidade de emergência.

CATEGORIA KUJAKU



Saída EN e valor do capacitor Excelente para Porém, por ser pesado, a aeronave que pode ser equipada é limitada.

CATEGORIA CR-G78



Mantendo a leveza do CR-G69, a capacidade do capacitor foi aumentada. É uma peça adequada para montagem em uma fuselagem leve.

CATEGORIA FUDOH



Grande capacidade do capacitor e geração de calor suprimido. É bastante pesado, então se você for equipá-lo, é uma unidade pesada.

CATEGORIA G03-ORQUÍDEA



Excelente capacidade de capacitores e capacidade de emergência. Estrutura pesada com vários impulsos Eu quero usar isso se for preciso.

G01-LOTUS



Um gerador com ênfase na capacidade de emergência. Desde que eu use o boost, não me importo com a pequena capacidade do capacitor.

CATEGORIA !!!! G02-MAGNÓLIA



Gerador de desempenho equilibrado. Como a saída EN é alta, ela pode ser adaptada para qualquer aeronave.

RADIADOR 7

Depois do ACNX, o booster gerou algum calor, tornando o radiador ainda mais importante. Deve-se notar também que a energia é consumida durante o resfriamento de emergência.

CATEGORIA TCR R69



Radiador original. mais leve consome menos EN, mas tem o desempenho mais baixo. Não é um nível que resista a batalhas reais.

CATEGORIA CR-R76



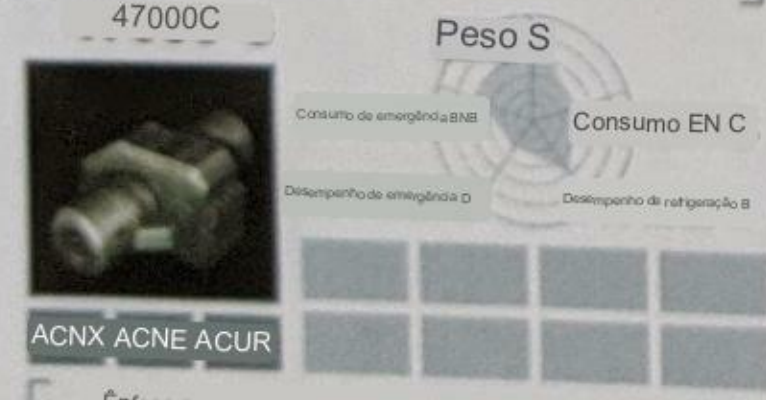
Desempenho de resfriamento um nível mais forte que o CR-R69 mudar. Provavelmente fará o mínimo necessário, mas ainda não é suficiente.

CATEGORIA R01-AVELÃ



O desempenho em si é baixo, mas o consumo de EN e o consumo de emergência de EN são muito baixos. Se você quiser reduzir a carga sobre o seu corpo,

CATEGORIA !!!! R02-HAZEL2



Ênfase no peso e no desempenho de refrigeração normal tipo. Desempenho de resfriamento de emergência é baixo e consome muito EN.

CATEGORIA T!!!! R03-LINDEN



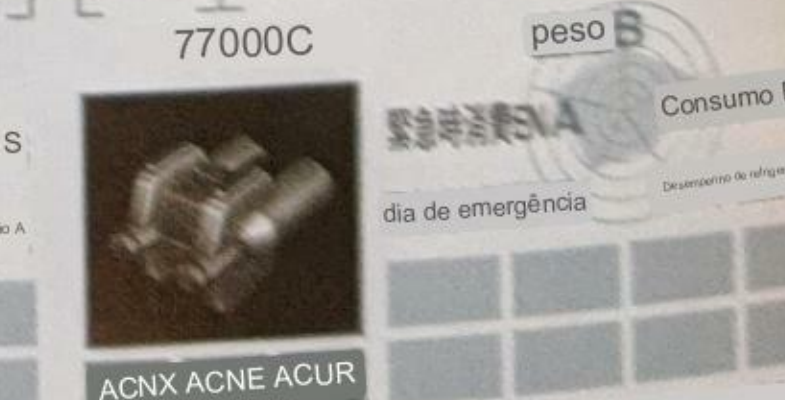
Combina excelente desempenho de refrigeração de emergência e consumo EN. Mesmo que ocorra uma fuga térmica, será possível tratá-la com menos energia.

CATEGORIA KISARAG



É leve, consome menos EN e tem desempenho de resfriamento suficiente. No entanto, como o consumo de emergência EN é grande, o risco de descontrole térmico é alto.

CATEGORIA T!!!! R04-LAUREL



Tem desempenho estável sem falhas fatais. Se eu tivesse que dizer isso, ficaria preocupado com o peso pesado em comparação com o desempenho de resfriamento.

CATEGORIA CR-R92



O desempenho de resfriamento em tempo normal é o mais alto nível. A quantidade de consumo de EN também é tolerável com este desempenho e este peso.

CATEGORIA 90000C



Equipado com o melhor desempenho de resfriamento de emergência. Embora haja uma grande quantidade de EN consumida em uma emergência, pode-se dizer que o equilíbrio com o desempenho é alcançado.

CATEGORIA T FURUNA



Possui o melhor desempenho de resfriamento normal. Porém, devido ao seu extremo peso e consumo, é uma peça difícil de equipar.



DENTRO
(ARMA)

A arma interna tem um único ativo
Existem muito poucos meios poderosos de ataque.
Se você usá-lo, considere a cooperação com outras armas.
Vamos ver.

CATEGORIA MINA FLUTUANTE

CR-186FMM

50800C intervalo de disparo A, Peso C.

consumo FIM

Poder de ataque S.

Preço unitário C.

Esta mina também se deve ao pisar do tempo e ao contato.
A grande diferença é transferida para o próprio raio.
que existe.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

Preço unitário C.

CR-169BD

dia de intervalo de 22800C

Peso A.

Gamas:

Número de balas D

Consumo EN S

poder de ataque D.

SÓLIDO

ACNX ACNE ACUR

calor ao bater

Preço unitário da bala D

B.

Lança 8 bombas simultaneamente para baixo

O interior de descer. oponentes

Leve-o para cima e use-o.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

ICR-180BD2

34800 C intervalo de queima B dias de peso

Gama S RENA

Capacidade de carga A Poder de ataque D

SÓLIDO

ACNX ACNE ACLA

calor ao bater

Preço unitário da bala D

B.

A capacidade de munição aumentou drasticamente

DISTRIBUIDOR DE BOMBAS. ter tempo de sobra

pode ser usado

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

CATEGORIA DE DISTRIBUIDOR DE BOMBAS MINA FLUTUANTE

CR-175FM

42800C intervalo de disparo

Peso S.

Intervalo WRENC

Capacidade de munição S Poder de ataque A

SÓLIDO

ACNX ACNE ACUR

calor ao bater

Preço unitário da bala D

B.

por contato ou ao longo do tempo

Libera minas explosivas. 装弾数は

Muito, mas tenha cuidado.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

B.

Preço unitário da bala D

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

Fretamentos

DENTRO

BIKUNI
FABRICANTE DE ECM
82350C ECM Nível E Efetivo
Peso D
Tempo C Consumo EN A
Intervalo de tiro E
Capacidade de munição B
ACNX ACNB ACUR Preço
unitário
Ao contrário de HOHSHI, ECM Um tipo que prioriza o número de marcadores sobre o nível. Eficaz quando várias unidades são instaladas ao mesmo tempo.

SYAMANA
FABRICANTE DE ECM
113200C ECM Nível C
peso B
Tempo válido E
ENBs consumidos
Intervalo de disparo E Capacidade de bala D
ACNX ACNE ACLR
C.
Existente apenas o modelo mais recente, e o nível do ECM e o número de marcadores estão bem equilibrados. O preço da munição também é razoável.

106E-SQUID2
FABRICANTE DE ECM
130000C ECM Nível D
Peso D
Tempo efetivo A Consumo de ENE
Intervalo de disparo E
Capacidade de munição E
ACNX ACNB ACLR
彈単価 D.
Tem o tempo efetivo mais longo entre os ECMs. O nível de ECM de uma única unidade é baixo A instalação simultânea múltipla é poderosa.

CR-E98HB
FABRICANTE DE ECM
36800C Geração de calor durante o impulso S
Peso S
Consumo EVS em alta
Consumo EN
Aceleração no impulso S
E Saída booster S
ACNX AGNB ACLR
Aumente o possível intervalo E
Um booster flutuante que mantém uma altitude constante. Caracteriza-se pelo seu peso leve e baixo valor calórico.

EXTENSÃO (REFORÇO)

Boosters auxiliares são equipamentos técnicos que você escolhe usar. Além disso, quando combinado com pernas do tipo float, tornam-se possíveis manobras complicadas usando inércia.

"EXTENSÃO (RELAÇÃO DE MÍSSEIS)

A teoria é escolher um míssil tandem com uma trajetória diferente da do míssil principal. Não é uma arma com grande quantidade de munição, então gostaria de aumentar um pouco minha precisão.

ANOKU
FABRICANTE DE ECM
14500 C Boost C Consumo
Peso E
durante boost ENE Consumo ENS
Aceleração no impulso E
Saída de reforço E
ACNX ACNB ACLR
Intervalo de reforço A
Quando usado, é um booster que faz uma rápida mudança de direção de 90 graus, permitindo manobras com pequeno raio de giro.

E04BB-ANGLER
FABRICANTE DE ECM
17900C Boost
peso B
Consumo durante o impulso ENOX
Consumo EN S
Aceleração durante o impulso C
Saída de reforço C
ACNX ACNE ACLR
Intervalo impulsionável A
Booster auxiliar que move a aeronave para trás em alta velocidade. Uma parte útil para abrir a brecha entre você e seu oponente.

E08BM-REMORA
FABRICANTE DE ECM
24000 CECM Nível S
Peso S
Consumo durante o impulso
Consumo EN S
impulsionador D
Saída de reforço D
ACNX ACNB ACLR
Intervalo impulsionável S
Um booster que pode se mover rapidamente na direção de sua linha de visão, independentemente da direção. Permite um alto grau de liberdade de movimento.

CR-E73RM
FABRICANTE DE ECM
113200C Intervalo de disparo
Peso S.
C Alcance A
Consumo EN S
Número de embalagem E
poder de ataque B.
SÓLIDO
ACNX ACNB ACLR
Calor ao acertar B.
Número de disparos simultâneos B.
Um tipo de míssil que é lançado em conjunto com o disparo de uma arma do tipo míssil. Esta parte é um tipo de 4 tiros.

E02RM-GAR
FABRICANTE DE ECM
45000 CECM Nível S
peso B
Tempo efetivo A Consumo EN S Intervalo de disparo C Capacidade de munição B
SÓLIDO
ACNX ACNB ACLR
calor ao bater
Preço unitário de uma bala S.
Número de disparos simultâneos D.
Tem o maior alcance entre os mísseis vinculados. O número de balas é o dobro do CR-E73RM, mas o peso também é o dobro.

CR-E84RM2 113200C
FABRICANTE DE ECM
Peso D
Tempo efetivo B
Consumo EN B
Intervalo de disparo D
Número de balas B
SÓLIDO
ACNX ACNB ACLR
calor ao bater B.
Preço unitário B.
Número de disparos simultâneos B.
Modelo de disparo simultâneo com maior capacidade de projéteis. O preço unitário da munição é o mais alto entre os mísseis interligados.

E06RM-GAR2
FABRICANTE DE ECM
60000C ECM Nível A
Peso C
Tempo efetivo B
Consumo EN A
Intervalo de disparo B
Número de balas B
SÓLIDO
ACNX ACNE ACUR
calor ao bater
Preço unitário de uma bala S.
Taxa de disparo
simultâneo D Versão melhorada do E06RM-GAR. Alcance aumentado, mas ligeiramente reduzido. Está ficando mais curto.

ICR-E92RM3
FABRICANTE DE ECM
70000 CECM Nível B
Peso E
Tempo efetivo B
Consumo EN B
Intervalo de disparo S
Capacidade de munição B
SÓLIDO
ACNX ACNB ACLR
Calor ao acertar Número
A Preço unitário S
simultâneo de tiros B
Em comparação com o CR-E84RM2, o consumo de EN e o intervalo de disparo foram aprimorados. Além disso, a quantidade de calor gerada quando atingida é ligeiramente alta.

CR-E96RMG
FABRICANTE DE ECM
38000 CECM Nível E
Peso E
Tempo efetivo DX Consumo EN E
Intervalo de disparo E
Capacidade de bala B
SÓLIDO
ACNX ACNE ACLR
Calor ao acertar
Preço unitário da bala B C.
Número de disparos simultâneos D.
Um modelo especial que lança mísseis terrestres do tipo torpedo que deslizam no solo e se dividem na frente do inimigo.

JKYOH
FABRICANTE DE ECM
82900C ECM Nível C
Peso E
Tempo efetivo D
Consumo EN C
Intervalo de disparo D
Capacidade de munição C
SÓLIDO
ACNX ACNB ACUR
calor ao bater
Preço unitário da bala S B.
Disparo simultâneo número B
Tem a maior quantidade de calor quando atingido, mas tem a desvantagem de escolher o terreno porque o míssil é lançado verticalmente.

FUNI
FABRICANTE DE ECM
95600C ECM Nível D
peso B
data de hora válida
Consumo EN E
Intervalo de disparo S
Capacidade de munição E
SÓLIDO
ACNX ACNB ACLR
Calor ao acertar
Preço unitário da bala E C.
Número de disparos simultâneos B.
Tem uma grande capacidade de munição de 40 rodadas, mas a potência por tiro é bastante baixa. ganhar em números de micro mísseis.



EXTENSÃO (ANTI MÍSSEIS)

Em [ACNX], não há limite para o número de vezes que um contador de míssil pode ser usado para perturbar o desempenho de orientação de um míssil. Consome energia enquanto está ativo, mas pode-se dizer que é altamente confiável.

CATEGORIA

SUIGETSU

41200C intervalo de disparo A

Peso C.

Gamas

Desempenho de interceptação de número de balas A

SÓLIDO

Consumo EN quando ativado

Ao contrário de outras partes, ele usa apenas balas de energia e tem o melhor desempenho de interceptação. No entanto, tem a menor capacidade de munição.

EXTENSÃO (REVISTA)

Desde "AONX", o carregador sobressalente é reabastecido com um certo número de balas ativando a função. Além disso, lembre-se de que apenas a arma do braço direito pode ser carregada.

ANTI MÍSSEIS

ICR-E81AM

14500C intervalo de disparo A

Peso B.

Faixa C.

Consumo EN S

装弾数 B

SÓLIDO

ACNX ACNB ACLR

弾単価

A.

Consumo EN quando ativado

Dispara automaticamente mísseis que interceptam mísseis inimigos. Ao contrário dos chamarizes fixos, tem a vantagem de não importar onde é colocado.

CATEGORIA

RURI

39000C

peso \$

Consome ENE quando ativado

Consumo ENS

Distância efetiva de perturbação

Desempenho de perturbação S

ACNX ACNB ACLR

Gera ondas eletromagnéticas para interferir na orientação do míssil. A maior vantagem é que não há capacidade de bala e o peso é leve.

CATEGORIA

CR-E90AM2

intervalo de disparo 60900C

Peso C.

Faixa B:

Consumo EN S

装弾数 B

SÓLIDO

ACNX ACNE ACLR preço

unitário

A

Consumo EN quando ativado

Uma versão melhorada do CR-E81AM com capacidade de interceptação

Melhorou a potência e o alcance. n / D Oh, o preço da munição não muda.

CATEGORIA

RENGA

52000C

peso E

ENB consumido quando ativado

Consumo EN S

Distância efetiva de reversão

Desempenho de perturbação S

ACNX ACNB ACLR

Comparado ao RURI, o consumo de EN no lançamento é suprimido, mas há uma desvantagem de ser bastante pesado.

CATEGORIA

ANTI MÍSSEIS

E07AM-MORAY

69000C intervalo de disparo A

Peso E

Gamas

Consumo EN S

Capacidade de munição S

Desempenho de interceptação A

SÓLIDO

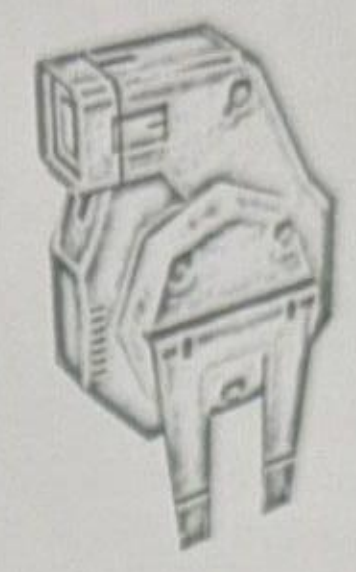
ACNX ACNE ACLR

弾単価

C

Consumo EN quando ativado

Possui excelente capacidade de munição, alcance e desempenho de interceptação, mas também é bastante pesado, então você escolhe a aeronave para equipá-lo.



CAPÍTULO 1

Capítulo 2

Capítulo 3

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

capítulo 5

Fato militar Conscrição de termos de 8

combate militar [osistema de recrutamento] O

estabelecimento de nações modernas exigia a formação de organizações militares, dando origem a soldados profissionais e mercenários. Em seguida, quando a escala da guerra se expandiu e a era da chamada guerra total nacional chegou, um sistema de recrutamento foi criado para recrutar à força soldados de pessoas que originalmente não eram combatentes. Tudo começou com Napoleão, o imperador da França, e há registro de que 40% dos pelo aumento do moral do recrutamento e por um sistema de punição severo. No passado, o sistema de soldado homens adultos do país foram mobilizados para o serviço militar no auge. O exército de recrutamento era controlado camponês mobilizava à força muitos cidadãos que não tinham intenção de lutar, por isso havia muitos desertores, houve também uma situação em que eles voltaram para todas as fazendas. Assim, não há distinção entre sendo as infrações mais graves o abandono do serviço militar e a retirada do campo de batalha. Diz-se que voluntários e soldados conscritos no país, e os princípios básicos da gestão de membros na gestão do exército sistema nacional, temos um sistema de recrutamento obrigatório e educamos aqui os fundamentos do combate e são os princípios básicos da gestão de membros. Embora existam diferenças de recrutamento dependendo do da organização militar. Aqueles que serviram nas forças armadas uma vez dispensados são chamados de reservistas e, em caso de emergência, serão recrutados novamente. Oficiais e soldados que não puderem cumprir suas funções devido a restrições de idade, lesões ou outros motivos podem se aposentar do serviço militar e permanecer no serviço militar como funcionários civis, conselheiros militares ou institutos de pesquisa.

CATEGORIA

EN REVISTA

!!!! E05MG-ROE2

21400C

Peso D

RENÉ

pode ser instalado D

装填可能回数 C

装填増加分 E

ENERGIA

ACNX ACNB ACLR carregador

sobressalente para rifle laser de braço direito. Ele pode recuperar 12 tiros até 2 vezes e é duas vezes mais eficaz que o E01 MG-ROE.

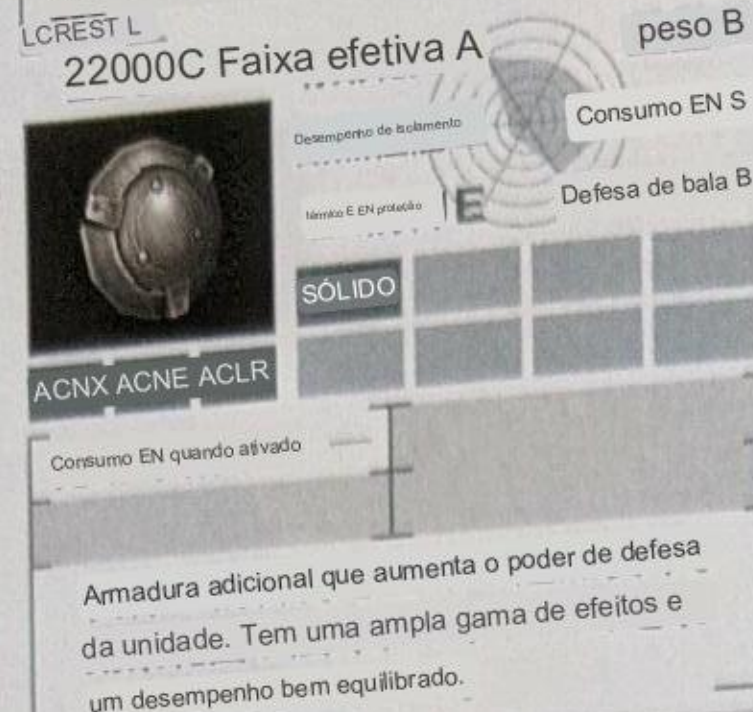


EXTENSION

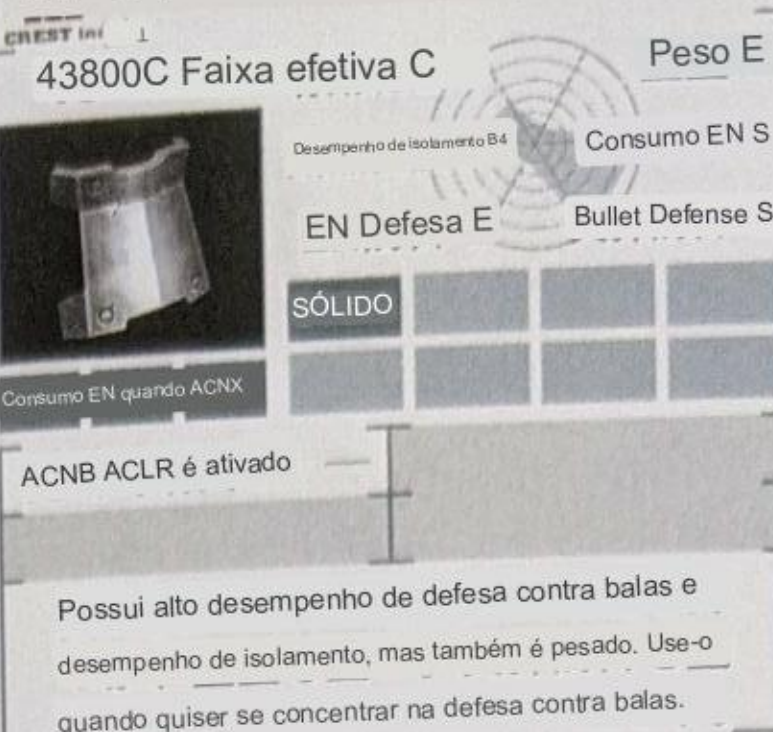
EXTENSÃO 7 (ESCUDO)

A vantagem da armadura adicional do tipo sólido é que ela é sempre eficaz. No entanto, os tipos de energia têm a vantagem de serem capazes de desviar os ataques das lâminas inimigas.

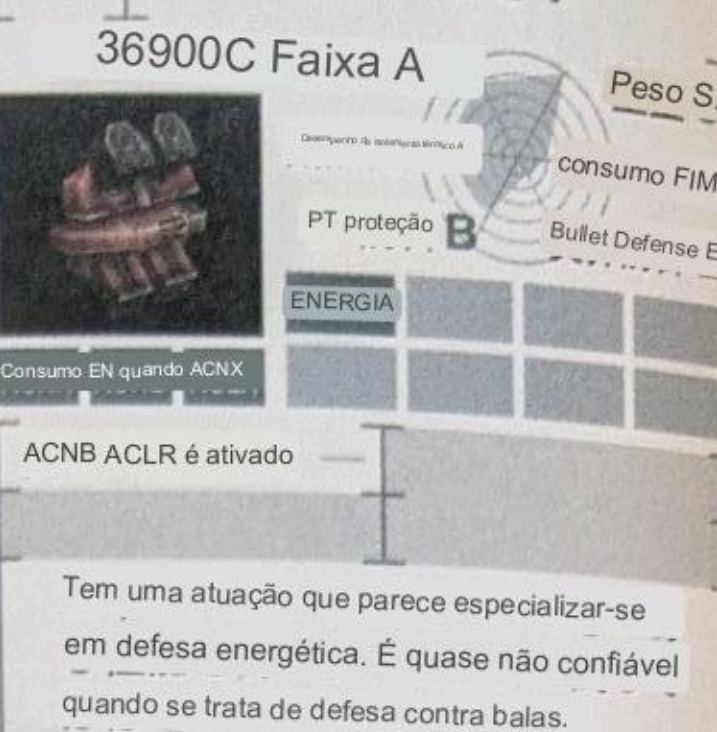
CATEGORIA III CR-E69SS



CATEGORIA !!! CR-E82SS2



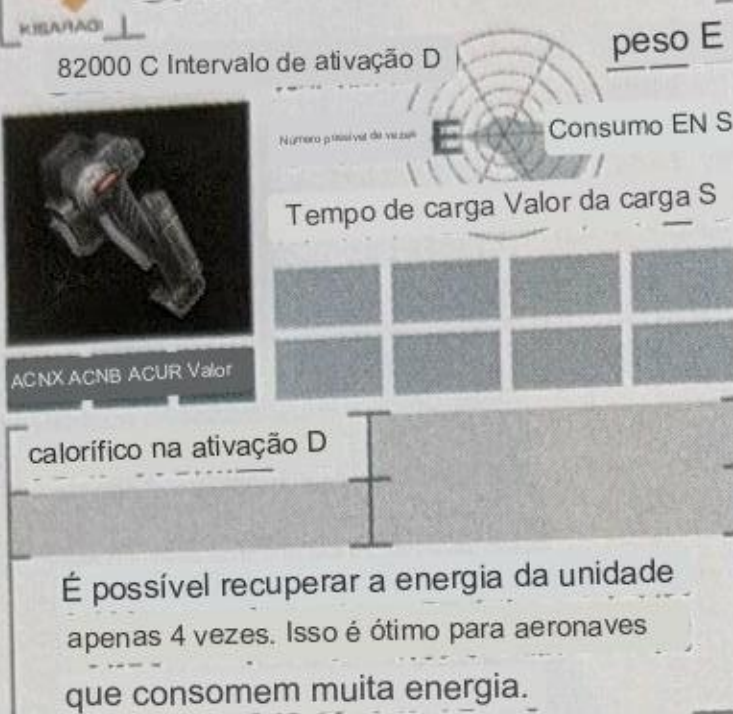
CATEGORIA E03S-TURBOT



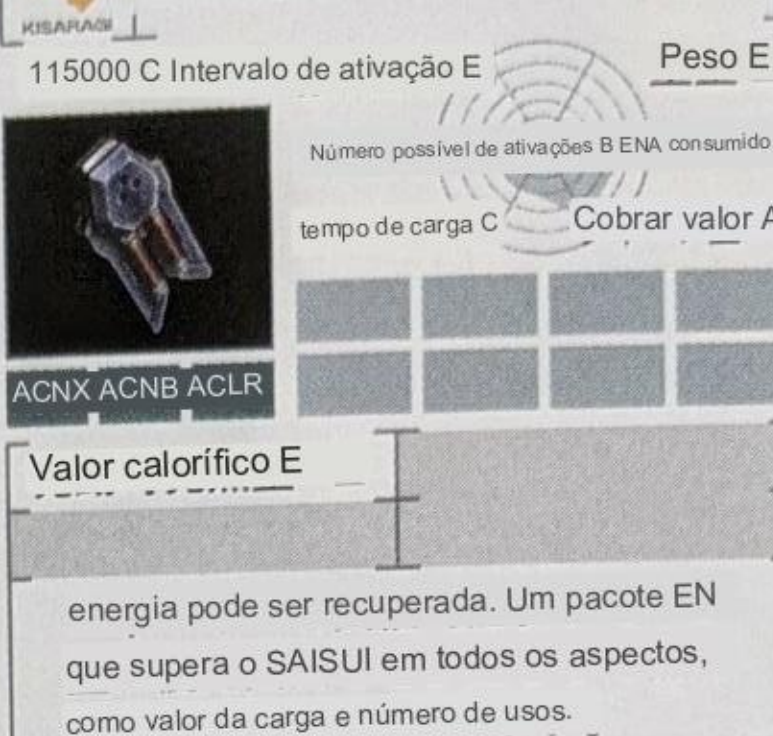
EXTENSÃO 7 (CARGA)

Quando ativado, o medidor de energia se recupera ao longo de um período de tempo. Ele pode ser usado de várias maneiras, como estender a duração do voo ao voar com boosters ou disparar armas de energia continuamente.

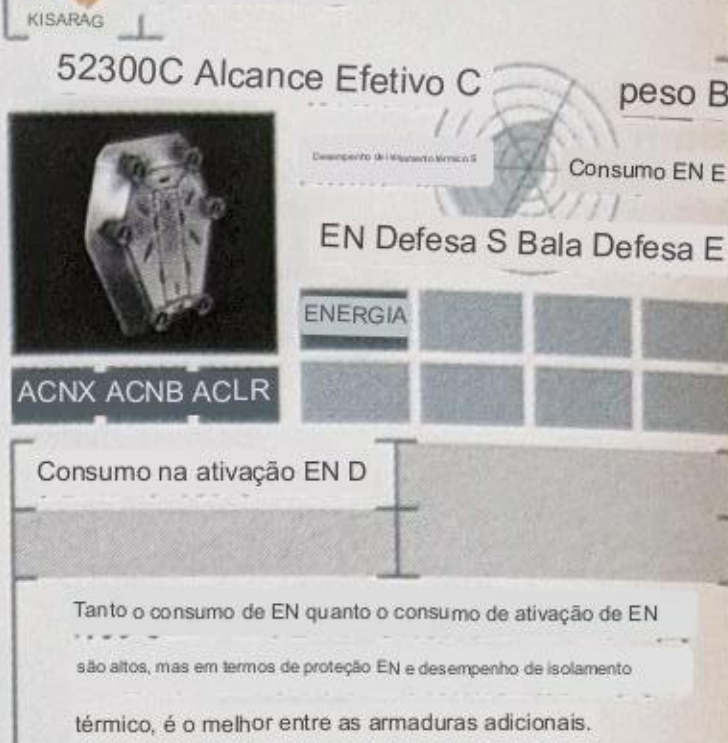
CATEGORIA SAISUI



CATEGORIA JIREN



CATEGORIA IWATO



Fato Militar Termos de Combate Militar 9

brasão de armas [emblema]

Emprem originalmente começou como um brasão de família representando a linhagem familiar da realeza e aristocratas europeus e, eventualmente, passou a simbolizar nomes comerciais de comerciantes, vilas e cidades-estados e até escolas. Além disso, junto com o estabelecimento da empresa como uma empresa de capital, nascem o emblema da empresa, o logotipo da empresa e o título da marca. Além disso, os emblemas dos cavaleiros que participavam dos jogos da corte, os chamados torneios, eram usados para criar emblemas de grupo para denominações religiosas, equipes esportivas e clubes. Após a invenção dos automóveis, os emblemas foram anexados aos fabricantes e modelos, e as armas de fogo também passaram a ter emblemas de marcas de armeiros. Nas organizações militares, os emblemas definidos para cada unidade e categoria militar não eram apenas símbolos do grupo, mas também símbolos com significados especiais. Era um símbolo de um senso de unidade como aqueles que compartilharam o destino da vida e da morte no campo de batalha. Um bom soldado representa homens que lutam por seus amigos e morrem pela honra sob a bandeira da tradição e da glória. Os emblemas nas organizações militares são criados e utilizados em muitas situações, desde grupos e formações de combate de pequena escala até brigadas e regimentos de grande escala, artilharia, corpo mecanizado e divisões militares como engenheiros, aqueles que usam o brasão. Nas forças armadas, sob a aprovação do comandante da unidade, como o comandante da companhia

Emblemas desenhados por membros são freqüentemente usados como marcas de equipe. Emblemas são freqüentemente usados para marcar pelotões de tanques, ou equipes de tripulantes, em veículos embarcados, ou para nariz desenhado nos narizes de bombardeiros e caças. Além disso, quando se trata do tamanho de uma empresa ou divisão de batalhão, os engenheiros do Corpo de Engenheiros são responsáveis pelo projeto. Às vezes, eles criam cardápios para clubes de dirigentes e, com frequência, desenham emblemas para pedidos pessoais.



O emblema é a marca registrada do Raven. Para impressionar seus clientes, os Ravens competiram para desenhar emblemas exclusivos em suas máquinas.

Coluna

DA UNIDADE TRASEIRA

BAROL

CATEGORIA T. PEQUENO míssil

CR-WB69M

17500C intervalo de disparo

Peso S.

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater

Preço unitário da bala E

S.

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Pequeno o suficiente para o equipamento inicial

míssil. Peso leve e muita munição

Bem, é compatível com qualquer aeronave.

CATEGORIA T. PEQUENO míssil

WB01M-NYPHE

25000C intervalo de disparo B

Peso S.

Gama D.

Consumo ENA

Número de balas D

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras C Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Até 6 tiros podem ser disparados continuamente. pedra

O on time é rápido e fácil de usar.

Eu quero usá-lo sabendo o número de balas restantes.

CATEGORIA T. PEQUENO míssil

CR-WB72M2

29500C intervalo de disparo B

Peso A

Gama D.

Consumo ENS

Número de balas D

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACN ACNE ACUR

calor ao bater

Número máximo de fechaduras S Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Disparo contínuo de até 10 tiros com um grande número de balas

também é possível. Como a trajetória é montanhosa,

É adequado para contenção em longo alcance.

CATEGORIA T. PEQUENO míssil

WB04M-NYPHE2

Intervalo de disparo de 40000C

Peso A.

Alcance D.

Consumo PT A

Número de balas D

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras E Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Até 12 tiros podem ser disparados simultaneamente. convite

O desempenho da orientação é instável, então dispare um número

E uma arma que você deseja compensar pela taxa de acerto.

CATEGORIA T. MICRO MÍSSEIS

MÁGORAGA

67510C intervalo de disparo D

Peso S.

Faixa B

Consumo PT A

Número de balas D

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

5 projéteis voam sobre o solo

Digite para ir. Aproveitando seu peso leve,

Eu quero usá-lo para lançar no ar.

CATEGORIA T. MICRO MÍSSEIS

KINNARA

73770C intervalo de disparo D

Peso A.

Distância de alcance B

Consumo EN B

Capacidade de Munição C Poder de Ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Calor no acerto E Custo unitário do projétil A

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Barcaça de 7 tiros de MAGORAGA

sobre. Como a velocidade da bala é extremamente lenta,

Deve ser usado como uma restrição e não como uma força.

CATEGORIA T. MICRO MÍSSEIS

KARURA

Lançamento 99540C

peso B

Faixa consumida ENB

Número de balas B

Poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE AGLR

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

KINNARA aprimorado para disparar 9 tiros simultaneamente.

O número é grande, mas as balas são difíceis de espalhar

Portanto, a taxa de acerto real não é boa o suficiente.

CATEGORIA T. MICRO MÍSSEIS

SYAKATSUURA

59430C Intervalo de Disparo

Peso S.

Faixa B

Consumo EN B

Número de balas D

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Preço da unidade de calor

Número de fechaduras grandes Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Micromíssil altamente rastreador 3

Lançamento simultâneo. Tem um alcance curto, mas

Eficaz em alcance próximo a médio.

CATEGORIA T. míssil médio

WB05M-SATYROS

35600C intervalo de disparo D

Peso A.

gama C.

Consumo PT A

Capacidade de munição E

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida D

彈単価

Número máximo de fechaduras E

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Poder ofensivo confiável como um míssil de tamanho médio

é atraente. Como a trajetória também é padrão,

É preciso algum esforço para realmente acertar.

CATEGORIA T. míssil médio

CR-WB73MP

50000C intervalo de disparo D

peso B

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque B.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida D

Preço unitário A

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Maior poder de ataque e munição

míssil médio. Por causa da trajetória montanhosa

A desvantagem é que não pode atingir de perto.

CATEGORIA T. MÍSSEIS VERTICAIS

CR-WB73MV

76000 C intervalo de disparo C

Peso A

Gama D.

Consumo ENA

definir número

poder de ataque B.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Um míssil de tamanho médio que dispara verticalmente.

Le. Devido à natureza da trajetória, de médio a longo alcance

O recurso é que é difícil evitar.

CATEGORIA T. MÍSSEIS VERTICAIS

CR-WB03MV

78000C intervalo de disparo

peso B

Alcance DA

Consumo PT A

Capacidade de munição E

poder de ataque B.

VISÃO SÓLIDA

MONACNE ACUR

calor ao bater

Preço unitário da bala D

Número máximo de fechaduras DT Consumo no lançamento PT

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Difusão na direção vertical e injeção

recurso. É necessário espaço ao redor da aeronave.

Portanto, escolha onde usá-lo.

CATEGORIA T. MÍSSEIS VERTICAIS

ICR-YWB05MV2

89000C intervalo de disparo C

peso B

Gama D.

Consumo PT A

装弾数 E

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

ACLRL

calor ao bater

E.

preço unitário

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Pequeno número de balas, mas precisão geral

E um míssil vertical com excelente poder de ataque.

O alcance estendido também é uma coisa boa.

CATEGORIA T. MÍSSEIS DUPLOS

WB06M-SPARTOI

65000C intervalo de disparo

Peso S.

Gama D.

Consumo PT A

Número de balas D

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Calor no hit D Preço unitário A

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Dispara dois mísseis ao mesmo tempo.

Boa compatibilidade com mísseis interligados,

Ataques difíceis de desviar.

CATEGORIA T. MULTI MÍSSEIS

WB11M-HIDRA

45000C intervalo de disparo B

dia de peso

Faixa de consumo ENA

número de balas

poder de ataque d

VISÃO SÓLIDA

ACNE ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bloqueios Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Um multimíssil que voa como uma montanha e se

divide em quatro na frente do alvo. A dificuldade

é que é surpreendentemente difícil acertar sozinho.

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4 PARTES USU

capítulo 5

UNIDADE TRASEIRA

CATEGORIA MULTI MÍSSEIS

WB19M-HYDRA2

100000C intervalo de disparo C

Peso A C

Equipado com vários grãos

ATK D SIGHT SOLID

ACX ACNE ACLR

ACUR

"Heat at hit" Número

E. 弾単価

最大ロック数 E

Consumo ao disparar o

tempo de recarga do EN Magazine

Um míssil que se divide em dois estágios. Vertical

Um míssil que se espalha verticalmente, por isso é adequado para médio e longo alcance.

CATEGORIA HI ACT MISSILE

WB20M-EMPUSA2

70000C Intervalo de tiro B

Peso A

Alcance de tiro D

Consumo EN A Poder

Capacidade de de

de Ataque D

municação VISÃO SÓLIDA

ACX ACNE ACLR

de calor ao atingir Número

E. 弾単価

máximo de bloqueios E

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um míssil de alta manobrabilidade com alta taxa de acerto porque é lançado verticalmente. Por outro lado, é inferior em potência e número de fechaduras.

CATEGORIA MÍSSEIS DE CONJUNTO

III CR-WB94MB^{2T}

67700C intervalo de disparo C

Peso A.

Alcance C

Consumo EN A

Municação D

Poder de Ataque D

VISÃO SÓLIDA

AONA ACNE ACUR

Valor de calor no preço unitário de hit D

B.

Consumo máximo de bloqueio no disparo EN

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Tem mais balas que o CR-WB91MB, mas ainda é difícil acertar alvos em movimento. É necessário encontrar uma maneira de bloquear o movimento do inimigo.

CATEGORIA PEQUENO FOGUETE

CR-WB72R02

26400C Intervalo de tiro A

Peso

6 Alcance

Consumo EN B

S Número de

balas D Poder

de ataque C

KONA AONB ACL

Calor ao atingir Número

Preço unitário de

máximo de travas

D balas Consumo ao disparar

Número de pentes carregados

EN Tempo de recarga do carregador

Aumentada a capacidade do CR-WB69RO para 50. O peso também é aumentado de acordo. Adequado para tiro tático de foguetes.

CATEGORIA

II CR-WB75MT

B6700C

Intervalo de tiro B

peso B

Consumo EN A

Alcance D Número

de balas C

Poder de Ataque D

SKGHT SÓLIDO

ACX ACNE ACLR

Calor ao atingir Número

E. Custo unitário

máximo de travas E

Número de pentes carregados

disparado Tempo de recarga do carregador

Dispara 3 mísseis simultaneamente com 1 bloqueio. Como todas as balas são fáceis de acertar, você pode esperar grandes danos.

CATEGORIA míssil furtivo

WB21M-DRYAD

60000C intervalo de disparo B

Peso S.

Alcance D Capacidade de munição

ENB consumida

poder de ataque D

D VISÃO SÓLIDA

ST

ACX ACNE ACLR

atingir E Preço unitário Número

B.

máximo de fechaduras E

Consumo ao disparar EN

Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Um míssil furtivo que é difícil de interceptar. No entanto, tenha cuidado, pois ele pegará iscas inimigas.

CATEGORIA MÍSTIL GRANDE

II CR-WB85MPX

149600C intervalo de disparo E

Peso E

gama E.

Consumo EN D

Capacidade de munição E

Poder de ataque

VISÃO SÓLIDA

ST

ACX ACNE ACLR

Calor ao atingir Número

S Preço unitário

máximo de travas E

do projétil E Consumo no disparo

Número de pentes carregados

EN Tempo de recarga do carregador

Em troca de grande poder destrutivo, sofre com o fardo triplo de peso pesado, pequeno número de balas e longo tempo de bloqueio. Uma parte muito interessante.

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

CR-WB75RP

33700C Intervalo de disparo C

Peso S

Consumo EN S

disparo C

Poder de Ataque B

裝弾数 E

Alcance NOK SOLID

ACLA

Calor ao atingir Número

Preço unitário de bala D

máximo de travas S

Consumo ao disparar EN

Número de pentes carregados

Tempo de recarga do Carregador

Um foguete de tamanho médio com poder de ataque aprimorado. É uma performance que requer técnica para acertar de forma confiável.

TORPEDO DE TERRA

CATEGORIA DE MÍSSEIS TRIPLOS

II CR-WB82MGT

69900C

Intervalo de disparo C

peso B

Gama D.

Consumo EN A

Número de E

Poder de Ataque D

montagem SIGHT SOLID

ACX ACNE ACLR

calor ao bater E.

preço unitário

máximo Número de fechaduras E

EN consumido ao disparar

Capacidade de carregamento do carregador Tempo de recarga do carregador

Um torpedo terrestre que se move discretamente em baixas altitudes e se divide em quatro. Como é vulnerável a degraus, o terreno que pode ser usado é limitado.

CATEGORIA míssil furtivo

!!!WB22M-DRYAD2

90000 C

Intervalo de disparo B

Peso A

Gama D Consumo EN B

Capacidade

poder de ataque D

E VISÃO SÓLIDA

ST

ACX ACNE ACLR

Calor na batida E Número

A. 弾単価

máximo de fechaduras D

Consumo ao disparar o

Número de revistas carregadas

tempo de recarga do EN Magazine

Um modelo com um número máximo de fechaduras de 3 para WB21M-DRYAD. Como o número de balas é pequeno, quero escolher de acordo com o conteúdo da missão.

CATEGORIA MISSILE DE PERSEGUIÇÃO

!!!!WB34M-ECHIDNA2

76400C intervalo de disparo E

Peso C.

Faixa de consumo ENA

Capacidade de munição E

poder de ataque D

NÃO TRANCAR

SÓLIDO

ACX ACNE ACLR

Calor ao acertar E Preço unitário do

E.

projétil Número máximo de travas Consumo no disparo

EN Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Após o disparo, ele se divide em 12 tiros. É possível usar o contêiner antes que ele se parta como um foguete, visando um retorno de um tiro.

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

WB07RO-ORTHOS

40000C intervalo de disparo B

Peso A Consumo

número de alcance

de ENS

de balas D

Poder de ataque B

W SÓLIDO

ACX ACNE ACLR

Calor ao acertar D.

preço unitário de munição

Número máximo de fechaduras S.

Consumo ao disparar o

Número de pentes carregados

tempo de recarga do EN Magazine

De porte médio, mas enfatiza o equilíbrio entre poder de fogo e peso. Um excelente foguete tão fácil de manusear quanto o CR-WB69RO.

CATEGORIA HI ACT MISSILE

WB12M-EMPUSA

100000 C intervalo de disparo D

Peso A.

gama C.

Consumo EN B

Municação

poder de ataque D

D VISÃO SÓLIDA

ST

ACX ACNE ACLR

Calor ao atingir E Preço unitário

A.

Número máximo de travas B

Consumo no disparo PT

Número de pentes carregados

Tempo de recarga do carregador

Demora muito para travar, mas seu desempenho de rastreamento é alto, sendo possível disparar simultaneamente 8 mísseis de alta mobilidade que atingem sucessivamente.

CATEGORIA MÍSSEIS DE CONJUNTO

III CR-WB91MB

disparo CREST Ind 44800C C

Peso S

gama C.

Consumo EN A Poder

Capacidade de munição E

de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ST

ACX ACNE ACLR

Calor ao acertar D Preço unitário do

Calor

Número máximo de fechaduras B E Consumo ao disparar

Número de pentes carregados

EN Tempo de recarga do carregador

Um míssil especial que lança inúmeras cargas de profundidade do céu. Uma grande quantidade de dano pode ser esperada de uma aeronave lenta.

CATEGORIA PEQUENO FOGUETE

II CR-WB69RO

15700C intervalo de disparo A

Peso S.

Gama B.

Consumo EN S

número de munição E

Poder de ataque C

NÃO TRANCAR

SÓLIDO

ACX ACNE ACLR

Calor ao acertar D Preço unitário da bala

S.

Número máximo de fechaduras Consumo no disparo EN

Número de pentes carregados

tempo de recarga da revista

Leve, alto poder de fogo, boca de bala rápida arma de fogo. Fotografar sem bloqueio Ótimo para praticar tiro.

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

WB78RP2

46800C intervalo de disparo A

Peso A

Número de armas

Consumo EN S

com alcance

Poder de Ataque B

NÃO TRANCAR

SÓLIDO

ACX ACNE ACLR

atingir D Número máximo

S.

de travas Número

Consumo EN ao disparar

de pentes carregados

tempo de recarga da revista

Uma versão aprimorada do CR-WB 75RP com 40 balas. O peso aumentou de acordo e o hábito se tornou mais forte.

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

ICR-WB82RP3

Intervalo de disparo 64800C

Faixa C.

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque B.

BLOQUEIO SÓLIDO

calor em ouro

Consumo EN ao disparar

tempo de recarga da revista

Aumente ainda mais o número de balas de OR-WB78RP2

Palma, fortalece o poder de fogo rápido. o **重さゆえ、**

Pode-se dizer que é um equipamento dedicado.

CATEGORIA FOGUETE TRIPLO

WB13RO-SPHINX

60000 intervalo de disparo B

Peso A.

Consumo EN S

Distância de alcance B

Número de balas D

poder de ataque c.

SEM SÓLIDO

ACNX ACNB ACUR

Calor na batida E

bloqueio máximo 数

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Dispara 3 tiros de uma só vez, facilitando o acerto. É uma boa parte que compensa o ponto fraco de precisão do foguete.

CATEGORIA FOGUETE (EXPLOSÃO)

!!!! WB23RO-CACUS

50000C intervalo de disparo C

Peso A

Consumo ENA

dia de alcance

Número de balas D

poder de ataque c.

NO LOCK

SOM

ACNX ACNB ACL

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Dispara 3 foguetes pequenos. continuar Você pode esperar acertar, e a velocidade da bala é rápida Então é fácil de manusear.

CATEGORIA FOGUETE GRANDE

CR-WB85RPX

88800C RMC

dia de peso

ARENS

Capacidade de munição

poder ofensivo

ACK ACNE AC

Valor de calor no hit C 弾単値

最大 pedra 数

EN Número de revistas carregadas Revista

Embora o número de balas seja pequeno, possui alto poder de ataque e calor quando atingido por foguetes. É uma arma com excelentes propriedades de jogo.

CMEGÓRIA ARMAÇÃO DE CORRENTE

CR-WB69CG

Intervalo de disparo de 50000C

Peso A.

Consumo EN B

Distância de alcance E

Número de balas S

Poder de ataque E.

SIGHT SP

SÓLIDO

合中時熱量 E

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador E

Excepcional capacidade de bala e poder de fogo rápido, a curta distância

Uma poderosa arma de corrente, de novo

A única desvantagem é o tempo de duração.

CATEGORIA ARMAÇÃO DE CORRENTE

333T CR-WB72CGL

intervalo de disparo 46000C

Peso A.

Consumo PT A

gama E.

Capacidade de munição S

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA SP

ACNX ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador D

O poder de ataque do CR-WB69CG é suprimido e o peso é reduzido. O número de balas aumentou e pode ser usado como suporte para armas de braço.

CATEGORIA ARMAÇÃO DE CORRENTE

CR-WB03CGH

58000C intervalo de disparo

dia de peso

Gama E.

ENCs consumidos

Capacidade de munição S

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA SP

ACNX ACNB ACLR

Calor no hit E Preço unitário S

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador C

Arma de corrente com poder de ataque aprimorado. O poder de golpes consecutivos é excelente, mas não é adequado para combate de longo alcance devido à sua baixa taxa de coleta.

CATEGORIA SLUGGUN

CR-WB75SG

62300 intervalo de disparo

dia de peso

Faixa E

RENA

Capacidade de munição C

poder ofensivo

ACNX ACNE ACUR

Calor na batida E 弾単値

Número máximo de bloqueios consumidos EN ao disparar

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma barra que dispara 14 tiros espalhados.

Gugan. Se você atirar em alcance médio, cobrirá um alcance amplo.

Eficaz como uma cobertura.

CATEGORIA SLUGGUN

CR-WB82SG2

intervalo de disparo 56100C

Peso B.

Consumo PT A

Gama D.

Número de balas D

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA SP

ACME ACUR

calor ao bater

Preço unitário da bala E

Grande consumo de bloqueio EN ao disparar

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador E

Versão leve do CR-WB75SG

Embora tenha diminuído, a largura da aeronave que pode ser equipada

A vantagem da expansão é maior.

CATEGORIA ARGUMENTO DE LINHA

IIICR-WB87LG

100000 C intervalo de disparo A

Peso C.

Consumo EN B

Gama D.

Capacidade de munição D

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA SP

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

Preço unitário da bala E

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Confiabilidade que enfatiza a facilidade de uso em vez da potência

Arma de fogo. Pode atirar continuamente até certo ponto

Portanto, pode ser usado como um cheque e uma força principal.

CATEGORIA ARGUMENTO DE LINHA

!!!CR-WB91LGL

98800C intervalo de disparo A

Peso A.

Consumo PT A

gama C.

Capacidade de munição C

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA SP

ACNX ACNE ACLR

"Calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma pistola linear leve que aumenta ainda mais a portabilidade e o poder de tiro rápido do CR-WB87LG. Existem muitos lugares onde você pode ser ativo.

CATEGORIA ARGUMENTO DE LINHA

ICR-WB03LGL2

87900C entre disparos

Gama D.

RENB

Capacidade de munição C

Poder de ataque D

ACNE ACLR

Calor na batida E 弾単値

Número máximo de bloqueios consumidos EN

recarga de magazine de capacidade

Um canhão próximo que enfatiza o poder de tiro rápido.

em seu lugar original porque se tornou o poder é perdido.

CATEGORIA RAILGUN

WB14RG-LADON

84000C intervalo de disparo D

Peso A.

Consumo EN B

Gamas

capacidade de munição E

poder de ataque B.

VISÃO ND ENERGIA

ACNX ACNB ACUR

calor em ouro

Preço unitário de uma bala

Número máximo de travas Consumo no disparo EN S

tempo de recarga da revista

Embora leve tempo para lançar, é poderoso

Railgun com excelente velocidade de bala. 4 pernas

Equipar com irá torná-lo mais fácil de manusear.

CATEGORIA RAILGUN

!!!!WB24RG-LADON2

126000C intervalo de disparo E

Peso C.

Consumo EN B

Gamas

ENCs consumidos

Poder de ataque A.

VISÃO ND ENERGIA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida S

preço unitário

Número máximo de fechaduras E

Consumo durante o disparo EN B

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Fortaleça o poder de WB14RG-LADON. No entanto, demorou mais para lançar. Uma arma de longo alcance perfeita.

CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

IIICR-WB78GL

76200C Lançar ME

Peso C.

WRENA

Distância de alcance&

Número do dispositivo:

VISÃO NS SÓLIDO

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater

Número máximo de fechaduras E

Número de revistas carregadas

revista tempo de ressurreição

Possui alta velocidade de bala, alto poder de ataque e geração de calor, mas também é o mais difícil de manusear. Uma das melhores armas de ombro.

CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

CR-WB87GLL

de 64400C

RENS

Capacidade de munição

poder de ataque B

Calor na batida B

#XD?R E REMAREN

Número de revistas

O CR-WB78GL foi reduzido e tem desempenho moderado, tornando-o mais fácil de manusear. 2 2の遠距離射撃が可能。

CATEGORIA CANHÃO DE PLASMA

WB08PL-SKYLLA



Calor ao acertar Preço unitário de uma bala

Número máximo de fechaduras E

Consumo no lançamento PT D

Número de pentes carregados

tempo de recarga da revista

O poder de ataque é suficiente, mas a desvantagem é a grande quantidade de EN consumida ao lançar. O equilíbrio geral entre peso e capacidade de munição não é ruim.

CATEGORIA CANHÃO DE PLASMA

SKYLLA2



Calor na batida B

preço unitário

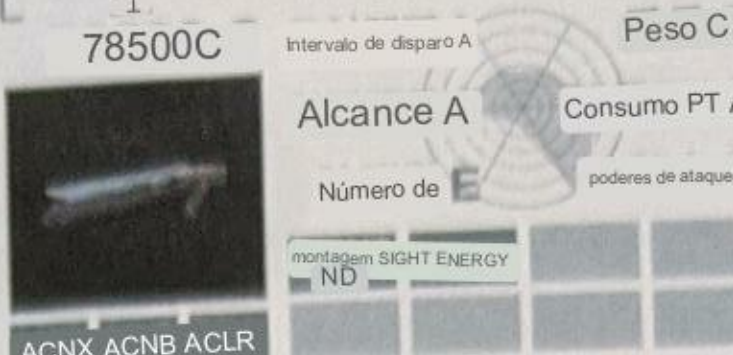
Número máximo de fechaduras Consumo ao disparar

EN A Capacidade do carregador Tempo de recarga do carregador

Mais leve e fácil de manusear do que o WB08PL-SKYLLA. Por outro lado, seu poder ofensivo esmagador foi perdido.

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER

WB02L-GERYON



calor ao bater B preço unitário

bloqueio máximo número E

Consumo ao disparar EN B

Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Seu poder é um degrau menor que o das granadas, mas seu peso é baixo e é fácil de equipar. Também é bom para economizar munição.

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER

GERYON2



calor ao bater Preço unitário da bala B

Número máximo de travas E Consumo no disparo EN D

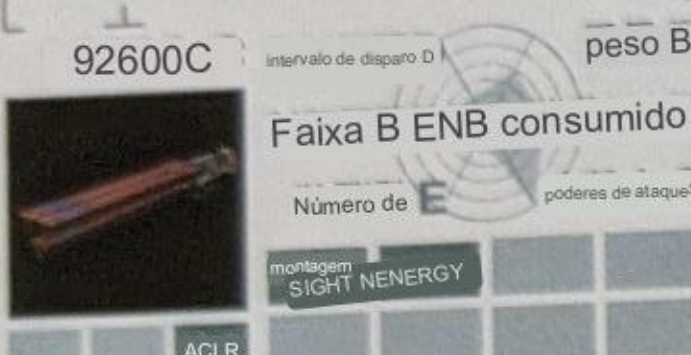
Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

O WB02L-GERYON ficou ainda mais leve e potente. O consumo de EN é alto, mas é perfeito para táticas de tiro único.

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER

YWB35L-GERYON3



Calor ao acertar Preço unitário do marcador S

Número máximo de fechaduras E

EN consumido ao disparar E

Capacidade de carregamento do carregador Tempo de recarga do carregador

Comparado ao poder de ataque explosivo, o peso e o consumo de EN são modestos. Dito isto, o YA é um equipamento para aeronaves pesadas.

CATEGORIA DUPLO LASER CANHON

WB32L-CERBERUS



Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de travas E Consumo no disparo EN B

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Ao disparar dois tiros ao mesmo tempo, possui perfeita precisão e poder de ataque. É ideal para táticas que empurram com poder de fogo em pouco tempo.

CATEGORIA CANHÃO DE PULSO

WB09PU-LAMIA



"Aquecer na batida D

彈単価

Número máximo de fechaduras E

Consumo no lançamento EN S

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Um canhão de laser leve com alta potência e alta cadência de tiro. Como esperado, o consumo EN é alto, mas está dentro da faixa permitida.

CATEGORIA CANHÃO DE PULSO

WB16PU-LAMIA2



Calor ao acertar D Preço unitário da bala

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN S

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Reduziu o poder de ataque do WB09PU-LAMIA e melhorou a quantidade de consumo de EN. O peso aumentou, mas a usabilidade melhorou.

CATEGORIA CANHÃO DE PULSO

WB25PU-LAMIA3



calor ao bater Preço unitário de D

Número máximo de fechaduras E

bullet EN consumido quando disparado

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Um canhão de pulso que dispara 3 tiros em um único tiro. Você pode mirar em alvos consecutivos, mas isso consome EN. é alta e a mobilidade é bastante reduzida.

CATEGORIA CANHÃO DE ÓRBITA

WB26O-HARPY



Heat na batida E

彈単価

Número máximo de fechaduras D

Consumo no lançamento ENS

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Dispara uma arma de ataque autônomo. Sua maior vantagem é que ele pode implantar táticas avançadas usando a natureza de rastrear automaticamente o inimigo.

CATEGORIA CANHÃO DE ÓRBITA

WB27O-HARPY2



calor ao bater E

preço unitário

Número máximo de fechaduras D

ENS consumido ao disparar

Número de revistas carregadas

o tempo de recarga do carregador

Dobre o número de órbitas. Por outro lado, o peso e o consumo de EN são baixos, pelo que quanto maior o tempo de funcionamento, mais eficaz é.

CATEGORIA MÍSSEIS VERTICAIS

WB18M-CENTAUR



Calor ao acertar Número D preço unitário

máximo de fechaduras E

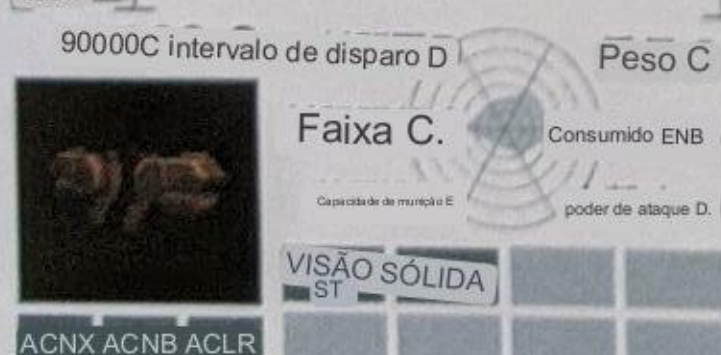
EN consumido ao disparar

Capacidade de carregamento do carregador Tempo de recarga do carregador

Dispara dois mísseis verticalmente. Devido à natureza da órbita, é difícil de evitar, mas não é adequado para locais com tetos.

CATEGORIA DE MÍSSEIS DUPLOS

CR-WBW89M



Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de E

Consumo EN ao disparar

travas Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Dispara 4 mísseis de ambos os ombros. É fácil acertar tudo de uma vez, mas a desvantagem é que a capacidade de munição é baixa para seu peso.

MÍSSEIS DUPLOS

CR-WBW94M2



Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

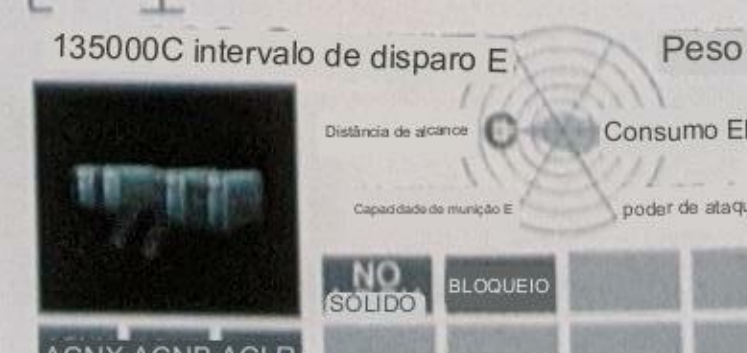
Número máximo de Consumo EN ao disparar E

travas Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Aumentado o número de balas de CR-WBW89M, pode ser disparado efetivamente 15 vezes. Você pode esperar potência e precisão estáveis.

CATEGORIA MISSILE DE

PERSEGUIÇÃO!!!! WB29M-ECHIDNA



Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras

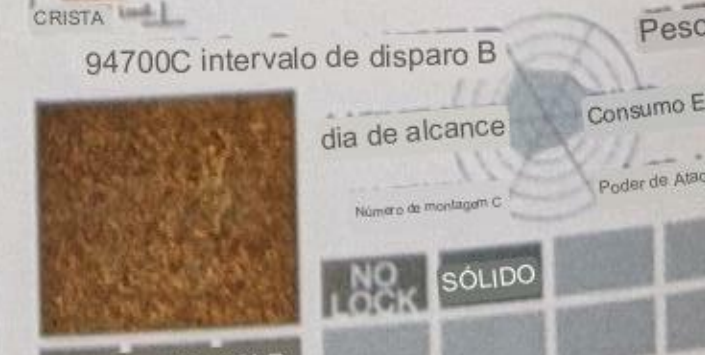
EN consumido ao disparar

Capacidade de carregamento do carregador Tempo de recarga do carregador

Um míssil que se divide em 12 tiros depois de ir direto. Um acerto direto antes da divisão causará 12 tiros de dano.

CATEGORIA FOGUETE DUPLO

CR-WBW78R



calor ao bater E

preço unitário

Número máximo de fechaduras

Consumo ao disparar o

Número de revistas carregadas

tempo de recarga do EN Magazine

Uma arma poderosa que dispara quatro foguetes de uma só vez. Pode-se dizer que possui uma taxa de acerto simples e poder destrutivo baseado em números.

ICR-WBY
29800 CB
CR-WBW78R
versão
substantivo
CORY
WWB30C
Lançamento 77700
Faix
SIGHT ENERGY
ACNX ACNB ACLR
Laser
quon easy
讀も重
VOLTA
RAD
com rada
tipo d
combinand
Vestir. Op
nada eficient
CATEGORIA
WB1
30000C
BACS
BO

FOGUETE TRIPLO

CR-WBW91RT

Intervalo de disparo 99800C

Peso D

RENA

Calor ao bater

Consumo ao disparar

Tempo de recarga do carregador EN

Uma versão que foi lançada ao mesmo tempo. Hit O poder real é o mesmo.

QUARTO DE CANHÕES

WB300-CHIMERA

17700 CREC

[Peso E

consumo FIM

poder de ataque D.

Preço unitário D

Consumo no lançamento EN S

tempo de recarga da revista

de lasers são disparados ao mesmo tempo. É fácil de balançar e tem uma alta taxa de precisão, mas tem o maior EN e peso.

CATEGORIA

II CR-WBW78C

Lançamento 77700C

Peso C.

gama E.

Consumo ENA

Número de balas S

poder ofensivo E

HISTÓRIA SÓLIDA

ACNE ACNE ACUR

calor ao bater

Número máximo de fechaduras E

Consumo EN ao disparar

Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente C

Uma arma que se parece com CR-WB69CG em ambos os ombros. Quero pensar na próxima ação depois de armar uma barragem de perto.

CATEGORIA

YASYA

intervalo de disparo 64000C

Peso D.

Gama D.

consumo FIM

Capacidade de munição E

poder ofensivo E

NENHUMA ENERGIA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de travas Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Dispara duas órbitas ao redor de sua nave ao mesmo tempo. O tempo efetivo é de 8 segundos, mas funciona bem com unidades de movimento lento.

CATEGORIA CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

ICR-WBW98G

99300 CRNME

Alcance A

ENBs consumidos

"Poder de ataque S

Calor na batida B

Consumo EN ao disparar o bloqueio

Número de revistas carregadas

Dispara 2 balas de granada com um atraso de tempo e, embora a velocidade da bala seja lenta, é fácil acertar consecutivamente e causar dano decisivo.

CAMINHÃO DE LASER

CR-WBW98LX

D 109000 CRE

RENÉ

Ponto de ataque

Bloqueio Consumo EN

revista

Marítimo

O poder de ataque da classe no primeiro andar é atraente, mas também é necessário criar maneiras de atingi-lo, como selecionar FCS.



"UNIDADE TRASEIRA

7 (RADAR)

Recursos adicionais do radar incluem equipamentos e

O tipo embutido tem

podem ser combinados e complementados

usar peças opcionais

Também há coisas.

WB10R-SIREN2

30000C

Varredura

ENCs consumidos

Radar ERC

O desempenho do ECM de tempo do WB10R-SIREN é aprimorado. Também aumenta o zoom de acordo com a distância do inimigo.

Um radar amigável.

"UNIDADE TRASEIRA

(REFORÇO)

Equipar um booster aumenta não só a potência do booster, mas também o peso e o consumo de calor. Quero pensar cuidadosamente se há algum mérito.

CATEGORIA

CR-WB69RA

19700C

peso S

Data do escaneamento

Consumo EN

anti-ECME

S Alcance do radar D

MISTIL PADRÃO

ACNX ACNB ACUR

Equipamento inicial com desempenho mínimo. Porém, por ser leve, pode ser montado com outras peças. Ampla gama de aplicações dependendo da combinação.

CATEGORIA

WB17R-SIREN3

60000C

Boca de peso

NEOMARENC

Varredura

missil octógono

AGNA AONE ACER

Com um longo alcance de radar, Peças excelentes com intervalos de motor curtos, pesados Eu gostaria de equipá-lo se isso não me incomodar.

CATEGORIA

WB31B-PEGASUS

107500C Geração de calor durante o impulso S

Aumentar NA

Consumo EN

Boost D

B Estrela D

ACNE ACNE ACUR

Para ambos os ombros para melhorar a saída de impulso reforço auxiliar. Difícil de usar

CATEGORIA

WB73RA2T

14800C

Peso S

HECMORD

ARENA

Varredura

distância do radar E

CÍRCULO MASCULINO ENE

ACNX ACNB ACUR

Equipado com função de exibição biométrica. outro desempenho Como é baixo, o aplicativo é estreito, mas um soldado vivo Ele desempenhará um papel ativo na batalha com o navio.

CATEGORIA

CR-WB85RA3

27800C

Peso A

NECMENS

Varredura

radar

HONA NONS BOLS

Embora implemente um conjunto de funções e seu desempenho básico não seja alto, ele pode ser usado como um radar para todos os fins.

CATEGORIA

WB03R-SIREN

20000C

Consumo de ECMENC

radar de varredura

ACNE ACNE ACL

faça uma varredura é uma característica. equilibrar o todo No entanto, o consumo de EN é um pouco alto.

CATEGORIA

WB28R-SIRENA

40000C

RENÉ

Todos os radares com funções adicionais tem uma passagem Porém, peso e consumo EN são os gargalos.



ARM UNIDADE R

(PISTOLA)

Com a adição do conceito de "capacidade de carregador" de "ACNX", não é mais possível disparar continuamente metralhadoras. O tempo de recarga do carregador é outra consideração importante ao escolher uma arma.

CR-WR69R

11800C intervalo de disparo A

gama C.

Consumo EN S

Capacidade de munição C

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor ao acertar Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Carabina Inicial. É leve, mas o desempenho geral é baixo e falta um fator decisivo.

29100C intervalo de disparo A

Peso A.

Consumo EN S

Distância de alcance

Capacidade de munição C

poder de ataque D.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle com desempenho padrão que melhora a capacidade do CR-WR69R. Pode-se dizer que o custo-benefício é alto.

77000 C intervalo de disparo A

Peso A.

Consumo EN S

Distância de alcance

Número de balas B

poder ofensivo D

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

Preço unitário de uma bala

Número máximo de fechaduras E Consumo no lançamento EN D

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Para intermediários com miras mais estreitas do que o padrão rifle. Maior poder de ataque e capacidade de munição mas também pesa mais.

CATEGORIA RIFLE

CR-YWH05R3

disparo A do CREST 42000C

Peso A.

Consumo EN S

Distância de alcance

Número de balas G

poder de ataque D.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACLR

Calor ao acertar E preço unitário do projétil

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar PT

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle que enfatiza o poder de disparo rápido em vez do poder de um único tiro. Golpes consecutivos, quero convidar o calor do inimigo a fugir.

CATEGORIA RIFLE (AST)

WR10R-MOLD

40000C intervalo de disparo A

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição C < poder de ataque D

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR Heat

no preço unitário de sucesso E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um fuzil de assalto que usa um formato de revista e enfatiza o poder de tiro rápido. A desvantagem é que a capacidade de munição é bastante baixa.

CATEGORIA RIFLE (AST)

WR76RA

55800C intervalo de disparo A

Peso B.

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas B

Poder de ataque E.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador B

O carregador precisa ser recarregado a cada 8 disparos, mas o tempo é curto, então este fuzil de assalto pode ser uma força principal.

CATEGORIA RIFLE (AST)

CR-WR84RA2

56800C intervalo de disparo A

Peso A

Faixa D-

Consumo PT A

Número de balas B

Poder de ataque E.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACUR

Calor no hit E Preço unitário S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador E

Reforce a capacidade do CR-WR76RA. Leva muito tempo para recarregar a revista, então pense em suas táticas.

CATEGORIA RIFLE (AST)

!!!WH01R-GAST 1

70000C intervalo de disparo A

peso A.

intervalo D

Consumo EN S

Número de balas B

ATK D SP

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNE ACLR

Calor no acerto E Preço unitário S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador B Tempo de recarga do carregador D

Apesar de ser relativamente leve, possui excelente capacidade de munição e poder de ataque. A estreiteza do site também é tolerável.

CATEGORIA RIFLE (BURST)

CR-WR88RB

45800C intervalo de disparo D

Peso A.

Gama D.

Consumo PT A

Número de balas B

Poder de ataque E.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR Heat

no preço unitário Hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle de rajada que dispara 3 rodadas de rifle sucessivamente. É atraente que você possa esperar um acerto com um conjunto de 3 tiros.

CATEGORIA RIFLE (BURST)

WR14R-PHANTOM

75000 C intervalo de disparo D

Peso A.

Gama D.

Consumo PT A

Número de balas B

<Ataque D

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Um rifle de rajada prático com poder de ataque de tiro único aprimorado e um curto intervalo de disparo. Um tipo forte de arma se acertar.

CATEGORIA ESPINGARDA LINEAR

CR-WR93RL

118000C intervalo de disparo C

peso B

Faixa C.

Consumo EN B

Capacidade de munição C

poder de ataque c.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle linear que usa uma bala especial. Uma arma com alta velocidade de bala, mas baixa precisão.

CATEGORIA ESPINGARDA LINEAR

II CR-WH05RLA

147000 C intervalo de disparo A

Peso C.

gama C.

Consumo EN B

Número de balas D

poder de ataque c.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador

Embora seja mais pesado que o CR-WR93RL, seu poder de disparo rápido é bastante aprimorado. Infinge grande dano e calor em um curto período de tempo.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

CR-WR73RS

65000C intervalo de disparo C

Peso B.

Gamas

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque c.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle sniper padrão. É basicamente para combate de longa distância, mas sua A potência e a velocidade do projétil podem ser amplamente aplicadas.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

CR-WR81RS2

78000C intervalo de disparo B

peso B

Gama B.

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque D.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle de precisão que mantém um certo grau de desempenho de tiro rápido, mas com poder de ataque reduzido. Dá uma impressão ligeiramente indiferente.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

IIICR-WR88RS3

65000C intervalo de disparo D

peso B

Gama B.

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque c.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

C preço unitário da bala

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Um modelo especializado em poder de ataque de um tiro. Perfeito para táticas de sniper. Sim, mas à custa do intervalo de tiro.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

WH02RS-WYRM

80000C intervalo de disparo A

peso B

Gama S Consumo ENS

Capacidade de Munição E Poder

de Ataque C VISÃO VISÃO CONTÍNUA ST

ACK ACNE ACUR

Calor ao bater C preço unitário da bala S.

Número máximo de fechaduras D Consumo durante o disparo PT

Número de revistas carregadas EMagazine tempo de recarga C

Um rifle sniper prático que reúne todos os desempenhos de alto padrão. Ele pode lidar com uma ampla gama de táticas.

CATEGORIA PT RIFLE SNIPER

WR11RS-GARUM

80000C intervalo de disparo E

Peso A.

Faixa de consumo ENE

装弾数 E

poder de ataque c.

VISÃO DE ENERGIA VISÃO ND

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater C preço unitário da bala

Número máximo de fechaduras D Consumo durante o disparo EN B

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Um rifle sniper que dispara balas de energia. Também é exclusivo que o desempenho possa ser aumentado com peças opcionais.

CATEGORIA EN CATEGORIA DE RIFLE SNIPER

WH08RS-FENRIR

101000C intervalo de disparo E

Peso E

Alcance Consumido ENS

Capacidade de munição Poder de ataque S

VISÃO DE ENERGIA VISÃO

ACNB ACLR

Heat na batida S

Número máximo de fechaduras D.

Número de pentes carregados Consumo ao disparar EN

C Magazine tempo de recarga

Tem mais que o dobro do poder de ataque do WR11RS-GARUM. Como o número de balas é pequeno, quero usá-lo com a mentalidade de um acerto.

CATEGORIA METRALHADORA

WR02M-PIXIE

16000C

Intervalo de tiro

Peso A

S Alcance de tiro D

Consumo ENS

Capacidade de munição A

Poder de Ataque

E VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNE ACLA Valor

de calor no preço unitário hit E

Número máximo de travas Consumo ao disparar EN

Capacidade de carregamento do magazine S Tempo de recarga do magazine S

Uma metralhadora padrão capaz de disparar um grande número de balas em um curto período de tempo. No entanto, ele fica sem balas rapidamente.

CATEGORIA METRALHADORA

CR-WR69M

33800C intervalo de disparo S

Peso A.

Gama D.

Consumo ENS

Número de balas S

Poder de ataque E.

VISÃO VISÃO CONTÍNUA WS

AC ACNE ACUR

Calor ao bater Preço unitário S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador B

Uma máquina com maior poder de ataque por tiro pistola. estratégia vencedora de curto prazo. Embora seja adequado para

CATEGORIA METRALHADORA

WR04M-PIXIE2

58000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

Consumo ENS

Capacidade

Poder de ataque E.

S VISÃO SÓLIDA SIGHT WS

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E 弾単価 S.

Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento S Tempo de recarga da revista S

Uma metralhadora que pode conter até 1000 balas e pode ser usada em batalhas de longo prazo. É atraente poder sempre armar uma barragem.

CATEGORIA METRALHADORA

WR07M-PIXIE3

43000C intervalo de disparo S

Peso S.

Alcance DA

consumo ENS

Número de balas S

SIGHT WS SOLID SIGHT ST

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E Preço unitário

Número máximo de fechaduras S D Consumo na queima EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador A

O número de marcadores não é tão alto quanto o PIXIES2, mas a usabilidade geral é aprimorada devido ao peso mais leve.

CATEGORIA METRALHADORA

CR-WH79M2

de disparo CREST 44800C

Pesado A

Gama D.

Consumo ENS

Capacidade de bala B

SIGHT MYS SOLID SIGHT

ACNX ACNE ACUR

calor ao bater E Preço unitário S

Número máximo de fechaduras E Consumo EN no disparo

Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente C

Produz mais calor do que outras metralhadoras, facilitando a condução em uma queda na produção. Se você está buscando um acordo rápido, esta é a arma.

CATEGORIA METRALHADORA

WH03M-DEDO

42000C intervalo de disparo S

Peso S.

Gama E.

Consumo PT A

Capacidade CA

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA SP

ACNX ACNE ACLR

Quantidade de calor no preço unitário de hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Uma arma única que atira vários corpos de uma só vez. O poder destrutivo de ser capaz de dobrar tudo de uma vez de perto é atraente.

CATEGORIA METRALHADORA

WH05M-SYLP

65000C intervalo de disparo S

Peso S E

distância de alcance

Consumo ENS

Número de balas B

Poder de ataque E.

VISUAL WS SÓLIDO

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D.

Consumo EN ao disparar

Capacidade do carregador B Tempo de recarga do carregador A

Uma metralhadora conveniente que é leve e pode ser armazenada. É seguro carregá-lo como arma reserva.

CATEGORIA METRALHADORA

YWH13M-NIX

56000C intervalo de disparo S

Peso A.

Faixa D Consumo ENS

Capacidade de Munição S Poder de Ataque E

VISÃO VISÃO CONTÍNUA WS ST

ACLR

Calor ao acertar E Preço unitário do projétil

S Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador D

Uma arma que segue a característica de tiro rápido da metralhadora. Observe que a falha de ficar sem balas facilmente também se tornou perceptível.

CATEGORIA PT METRALHADORA

!WH10M-SILKY

61000 C intervalo de disparo S

peso B

Gama D.

ENBs consumidos

Poder de ataque E

VISÃO WS ENERGY SIGHT ST

ACNE ACLR

calor ao atingir E

Número máximo de D Consumo durante o disparo EN S

travas Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Uma metralhadora que dispara balas de energia. Além de ficar sem balas, você também precisa tomar cuidado para não ficar sem energia.

CATEGORIA REVÓLVER

CR-WR88H

27700C intervalo de disparo S

Peso S.

Faixa E Consumo ENS

Capacidade munição C

"Ataque E

VISÃO WS VISÃO CONTÍNUA ST

ACNX ACNE ACUR

calor no golpe Preço unitário da bala D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma arma padrão com baixo poder de ataque. A questão é o quanto você avalia o fato de ser extremamente leve

CATEGORIA REVÓLVER

CR-WH69H

21800C intervalo de disparo S

Peso S.

Faixa E:

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque D.

VISOR SÓLIDO WS

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida D 弾単価 S.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento D Tempo de recarga da revista B

O equipamento de braço mais leve. ataque O poder também é moderado, então Hang Yu 手銃に手は必須 item obrigatório.

CATEGORIA REVÓLVER

CR-WH73H2

28000C intervalo de disparo A

Peso S.

Alcance Consumido ENS Poder de ataque D

Número de balas D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Calor na batida D

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

Número de pentes carregados Tempo de recarga do carregador

O poder de ataque é baixo, mas como não é um tipo de revista, é sempre usado como restrição. É conveniente de usar.

CATEGORIA REVÓLVER

WR03H-FANTASMA

Intervalo de disparo de 30000C

Peso S.

Distância de alcance

consumo ENS

Número de balas D

alguma força D

VISÃO SÓLIDO

ACKX ACNB ACUR

Heat no hit D Preço unitário

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma pistola que enfatiza o poder ofensivo e possui um pequeno número de balas, por isso é mais seguro evitar usá-la como arma principal.

CATEGORIA T. III CR-WH79H3

ALUGUEL INAL

intervalo de disparo 34800C

Peso S.

Gama E.

Consumo PT A

Poder de ataque E.

Capacidade de munição C

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário de hit B

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador E

Uma pistola com excelente calor ao acertar.

Equipado com uma arma com alto poder de ataque no braço esquerdo e quer usá-lo como suporte.

CATEGORIA DE REVÓLVER REVÓLVER

WR06H-GHOST2

Intervalo de disparo de 40000C

Peso S.

Gama E.

Consumo EN S

(poder de ataque E)

Capacidade de munição C

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador

Intervalo de tiro curto, ataque de alta densidade armas possíveis. número total de revistas 12 tiros também é um ponto alto.

CATEGORIA T. II CR-WH01 HP

42100 C intervalo de disparo

Peso S

Distância de alcance

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário de hit D

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador D Tempo de recarga do carregador S

Uma arma com poder de ataque comparável ao de um rifle. A quantidade de calor ao acertar é alta e o poder dos ataques concentrados é suficiente.

CATEGORIA REVÓLVER

WH09H-WRAITH T

intervalo de disparo

Peso S

Gama E.

Consumo EN S

Capacidade de munição D

poder ofensivo E

VISÃO SÓLIDA

ACNE ACLR

calor ao bater

D marcador preço unitário

bloqueio máximo S número D

Consumo ao disparar EN

Capacidade do compartimento D

Tempo de recarga do carregador S

Leve, como a maioria das armas curtas, caracterizada pela quantidade. Aproveite Han É melhor mantê-lo em um gar.

CATEGORIA BAZUCA

III CR-WR76B

53300C intervalo de disparo D

Peso B.

Alcance DA

Consumo EN S

Dispositivo número E

poder de ataque B.

VISÃO SP VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNE ACLR

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

C.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Aproveitando o tempo de bloqueio curto, alcance próximo Um poderoso golpe à distância. BA Quero proteger o básico do Zuka e usá-lo.

CATEGORIA BAZUCA

CR-WR81B2

71000C intervalo de disparo E

Peso C.

Gama D Consumo EN S

装弾数 E

Poder de ataque S.

VISÃO SP VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário hit S

C

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Tanto o poder de ataque quanto o calor são altos, Bazu Ele incorpora os pontos fortes de Ka. alguns A chave é como acertar o número de balas.

CATEGORIA BAZUCA

CR-WR93B3

88000C intervalo de disparo D

peso B

Faixa C.

[Consumo EN S

Capacidade de munição D

poder de ataque c.

VISÃO SP VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário de hit B

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma bazuca com maior velocidade de projétil, alcance e capacidade de munição, mas com poder de ataque reduzido. Pode ser usado mesmo em distâncias médias.

CATEGORIA BAZUCA

CR-WH05BP

93200C intervalo de disparo E

Peso D

Gama Consumo EN S

装弾数 D

Poder de ataque A.

VISÃO SP VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário de hit A

C.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Alto poder de ataque, como uma bazuca Também tem muita munição. Inimigos formidáveis, como contra AC É a arma que você quer levar consigo para lutar.

CATEGORIA CATEGORIA DE BAZOOKA SPREAD

!!!! WR13B-GIGANTE

70000C intervalo de disparo D

Peso C.

Faixa D consumo END

Capacidade E Poder de Ataque D

VISÃO SP VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

E.

Número máximo de fechaduras D Consumo durante o disparo PT

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma bazuca especial que dispara balas. É eficaz atirar de uma curta distância e apontar para todos os tiros.

CATEGORIA DE BAZOOKA SPREAD

!!!! WR17B-GIANT2

porta

intervalo de disparo 61000C

Peso C.

Gama D.

Consumo EN S

Número de montagem E

poder de ataque D.

VISÃO SP VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

D.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Espalhe horizontalmente na frente do alvo tipo. Alta precisão, mas WR Não tão explosivo quanto 13B-GIANT.

CATEGORIA ESPINGARDA

III CR-WR84S

63100C intervalo de disparo B

Peso A

Gama D Consumo EN S

Número de balas D

<Ataque E

VISÃO ST VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E

弾単価 A.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento E

Tempo de recarga da revista E.

Um tiro que dispara 8 tiros de uma só vez. Togan. Adequado para combate de curta distância, mas Não quero ser alvo durante o carregamento.

CATEGORIA ESPINGARDA

CR-WH76S

32800C intervalo de disparo A

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição D

Poder de ataque E.

VISÃO ST VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

A.

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar

EN Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador D

Shotga leve e fácil de usar hum. O poder de ataque é baixo, tão perto Disparar à distância é a base.

CATEGORIA ESPINGARDA

ICR-WH01SP

32200C intervalo de disparo B

Peso B.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição D

poder de ataque D.

VISÃO ST VISÃO CONTÍNUA

ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

A.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador E

Alto poder de ataque para uma espingarda é atraente. aproxime-se e force o inimigo É uma arma tática.

CATEGORIA PT ESPINGARDA

WR15S-WYVERN

73000C dias de intervalo

Peso A.

Gama D Consumo EN B

Capacidade de Munição D Poder de Ataque E

VISÃO DE ENERGIA VISÃO

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

A.

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um tiro especial que dispara balas de energia t arma. Tipo de site especial Portanto, leva algum tempo para se acostumar.

CATEGORIA PT ESPINGARDA

WR23S-WYVERN2

84000C intervalo de disparo B

peso B

Gama D Consumo EN B

Número de balas D

Poder de ataque E.

VISÃO DE ENERGIA VISÃO

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E

preço unitário

Número máximo de fechaduras D

Consumo no lançamento EN S

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Um tipo que aumentou o número total de balas do antecessor. É relativamente leve e fácil de manusear, mas carece de uma característica especial.

CATEGORIA LANÇA-CHAMAS

GACHIRIN

intervalo de disparo 62700C

Peso A

Alcance 6

Consumo EN B

Capacidade de munição S

poder de ataque E.

SEM LOCK SOLID SIGHT

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

C preço unitário da bala

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Uma arma especial de curto alcance cujo objetivo principal é fazer o oponente enlouquecer. Seu verdadeiro valor é demonstrado quando usado em combinação com outras armas.

CATEGORIA T. **NICHIRIN**

LANÇA-CHAMAS

54200C intervalo de disparo S

Gama Consumo EN B

Capacidade de Munição S Poder de Ataque E

NO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

*Kinchu valor calorico

C preço unitário da bala

Consumo no lançamento PT

tempo de recarga da revista

Radição da chama com ainda mais calor etc. diminuiu em geral.

É uma arma técnica.

CATEGORIA T. **CR-WR84HNM**

MÍSSEIS DE MÃO

45800C intervalo de disparo C

Gama D.

peso B

Consumo EN B

装弾数 E

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário de hit C

Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Um míssil portátil com um máximo de 4 bloqueios

Le. Caracterizado por voar em linha reta

E bastante poder destrutivo.

CATEGORIA T. **CR-WR84HNR**

FOGUETE DE MÃO

48800C intervalo de disparo A

Alcance CR

Peso A.

Consumo EN S

装弾数 D

SEM VISÃO SÓLIDA

ACNB ACUR

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de fechaduras Consumo no lançamento PT

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Uma mão com alto poder de ataque e peso leve

foquete. Técnica para bater sem travar

É uma arma ideal se você tiver habilidade.

CATEGORIA DE FOGUETE DE MÃO GRANDE **CR-WR93HNR**

48800C entre tiros

GENS

calor ao bater

射撃距離

装弾数 E

ACNX ACNB ACLR

Número de revistas carregadas

ConsumoPT

revista re

Um grande foguete na mão. de uma vez só

exausto, então desequipar

O uso confortável combina com você.

CATEGORIA **ICR-WR81G**

ESPINGARDA DE GRANADA

85000C intervalo de disparo E

Peso C.

Gama Consumo EN A

装弾数 E

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACUR

*Kinchu valor calorico

Preço unitário da bala S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

*Capacidade de carga do magazine

Tempo de recarga da magazine

Uma granada de mão que possui um tremendo poder de ataque.

liderar. Afinal é pesado, então habilidade e

Quero consultar e usar.

CATEGORIA **CR-WR88G2**

ESPINGARDA DE GRANADA

70000C intervalo de disparo E

peso B

Faixa B

Consumo EN S

装弾数 E

VISÃO VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACUR

calor ao bater

S. 弾単価 D

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Abaixe ligeiramente o poder ofensivo e lide com o todo

Melodia fácil. o mais confiável

Poder de fogo suficiente está garantido.

CATEGORIA **CR-WH98GL**

GRANADA

32000C entre tiros

Peso S.

Gama B Consumo EN S

装弾数 E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater

Preço unitário da bala S

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Espremendo o número de balas para 6, incrivelmente leve

Alcançou. escondido em um cabide,

Quero usar isso como um trunfo.

CATEGORIA DE RIFLE **!!!!WR08PU-ROC**

RIFLE DE PULSO

44000C intervalo de disparo B

RENA

ENERGIA

ACNX ACNE ACUR

Calor na batida D

弾単価

Número máximo de bloqueios ENS consumidos ao disparar

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Pistola de pulso extremamente leve, opcional

Melhor desempenho com peças opcionais

também pode ser esperado.

CATEGORIA **!!WR12PU-ROC2**

RIFLE DE PULSO

46000C intervalo de disparo A

Peso S.

Gama D.

Consumo EN B

装弾数 D

VISÃO SP ENERGIA

UM ACNB ACUR

Preço unitário da bala D

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

WR08PU-ROC com maior capacidade de projéteis. morle

No entanto, o peso aumenta e o poder de ataque diminui.

Eu sinto que perdi meu paladar.

CATEGORIA **WR21PU-ROC3**

RIFLE DE PULSO

63000C intervalo de disparo A

Peso S.

Gama D.

Consumo EN C

装弾数 D

VISÃO DE ENERGIA VISÃO

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

C preço unitário da bala

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Fortaleça o poder de ataque do WR08PU-ROC

tipo. Devido ao seu peso leve, é

Flexibilidade em combinação com embarcações.

CATEGORIA **!!!! WH11PU-PERYTON !!! YWH14PU-ROC4**

RIFLE DE PULSO

36000C intervalo de disparo A

Peso S.

Gama D Consumo EN A

装弾数 D

ENERGIA DE VISÃO

ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Espingarda de pulso de disparo rápido. Embora tenha

poder de ataque, carece de sustentabilidade tanto em tempos

de capacidade de munição quanto de energia.

CATEGORIA **RS**

RIFLE DE PULSO

Intervalo de disparo B0000 C

AQUI CHAVE DE CHAVE

ENERGIA DE VISÃO

ACUR

Calor na batida C

弾単価

Consumo EN ao disparar número máximo de bloqueios

Número de pentes carregados

Carregar pentes

Equipado com balas que podem suportar batalhas de longo prazo

rifle de pulso. apenas o poder de ataque

Você não pode perder a grande quantidade de calor.

CATEGORIA **WR18PU-DEMON**

RIFLE DE PULSO DUPLO

95000 intervalo de disparo B

Peso A.

Consumo EN C

装弾数 D

VISÃO VISÃO DE ENERGIA

ACK ACMB ACUR

Valor de calor no preço unitário da bala DT de acerto

Número máximo de fechaduras D

Consumo no lançamento EN S

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Dispara duas balas de energia ao mesmo tempo

fazer. O poder de ataque momentâneo é alto, mas o atre

CATEGORIA **WR05L-SHADE**

RIFLE DE LASER

intervalo de disparo 59000C

Peso A.

Faixa consumida ENB

Capacidade de munição C Poder de ataque C

ENERGIA DE VISÃO VISÃO

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

Preço unitário da bala B

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Bom equilíbrio de desempenho e poder de ataque

espingarda laser. sem custo de munição

CATEGORIA **WR19L-OCO**

RIFLE DE LASER

60000C intervalo de disparo A

Peso D

Gama Consumo EN A

装弾数 D

SICHT ENERGY SIGU

ACNX ACNE ACLR

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Tanto o número de balas quanto a distância de tiro são excelentes, e o problema

Um tipo de arma com a qual pode competir. muito

A maior dificuldade é que é pesado.

CATEGORIA **CR-WR98L**

RIFLE DE LASER

Intervalo de disparo de 76000 C

WREND

ACNX ACN ACLA

"Calor na batida C

Número máximo de fechaduras DEN

Aumento de revista Re-tempo de revista

Desempenho e equilíbrio moderados

espingarda laser. menos munição

Quero compensar o número com outras armas.

CAPITULO

Capitulo 2

Capitulo 3

CAPITULO 4 LISTA DE PEÇAS

capitulo 5

CATEGORIA RIFLE DE LASER

YWH07-DRAGÃO

85000 C intervalo de disparo C

Peso A.

REN A

AON ACNE ACUR

Quantidade de calor alto/médio D

Número máximo de fechaduras D.

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Seu poder ofensivo é baixo, mas pode ser usado para

能は及第点で低い。 uma ampla gama

de propósitos se reforçado com outras opções.

CATEGORIA RIFLE DE LASER

WR24L-SHADE2

122000 C@NENC

Peso B

faixa C

consumo FIM

Número de balas D

poder de ataque c.

SKIHT ENERGY SIGHT

ACNE ACNE ACUR

Calor ao atingir o B

Preço unitário

bloqueio máximo número D

Consumo na queima EN

C Número de pentes carregados

Tempo de recarga do pente

Perseguindo a semelhança de um rifle a laser

excelente modelo. sobre peso e consumo pt

Eu quero usá-lo com os olhos fechados.

CATEGORIA RIFLE LASER DUPLO

WR16DL-SKULL

63000C intervalo de disparo B

Peso C.

Alcance C Capacidade

Consumo EN E

de munição C

Poder de Ataque D

VISÃO DE ENERGIA VISÃO

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater C.

preço unitário

Número máximo de fechaduras

Consumo ao disparar o tempo

D Número de pentes carregados

de recarga do carregador EN S

Um rifle de laser duplo que é um pouco pesado,

mas pode disparar dois tiros ao mesmo tempo e

exercer poder destrutivo suficiente.

CATEGORIA RIFLE LASER DUPLO

WR25DL-SKULL2

61000C intervalo de disparo C

Peso B

Faixa B

Consumo de ENE

Número de balas D

poder ofensivo D

VISTA ENERGIA VISÃO

ACNX ACNB ACLA

calor ao bater C.

彈単価

Número máximo de fechaduras

Consumo no lançamento EN A

D Número de pentes carregados

tempo de recarga da revista

O número de balas do WR16DL-SKULL foi reduzido para

reduzir o peso. O número de cenas ativas aumentou, mas

como usar a capacidade real de munição de 25 cartuchos.

CATEGORIA HI LASER RIFLE

WH04HL-KRSW

\$ 8.000 VERDE

Peso E

consumo FIM

ACNE ACUR

calor ao bater S

彈単価

Número máximo de fechaduras D

Consumo no lançamento EN C

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Se você é fã da série, estará familiarizado

com o laser de alta potência da KARA-SAWA. De

qualquer forma, o poder pesado é suficiente.

CATEGORIA HI LASER RIFLE

WR09HL-SPIRIT

90000C intervalo de disparo D

Peso D.

Distância de alcance C

ENE consumido

Número de balas D

Poder de ataque A.

ENERGIA DE VISÃO SIGHT

ACNX ACNS ACUR

Calor ao acertar Número

S Preço

máximo de fechaduras

unitário D Consumo EN na queima C

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

É mais leve que o WH04HL-KRSW e o supera

em desempenho básico. Não tem poder de tiro

rápido, mas seu poder de ataque de tiro único é ótimo.

CATEGORIA PISTOLA DE MÃO

YWH16HR-PYTHON

150000C Intervalo de disparo

Peso A

C Alcance C

Consumo EN D

Número de balas D

poder de ataque c.

ENERGIA DE VISÃO SIGHT

ACLR

Calor ao acertar Número

A Preço unitário

máximo de fechaduras D

ENA consumido no lançamento

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Uma pistola de corrimão que é portátil e poderosa. Ele também

tem uma grande quantidade de calor quando acerta, tomando-

o um forte candidato a arma principal.

CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA

!!!! WR20PL-OGRE

120000C intervalo de disparo E

Peso D

Faixa C-

Consumo EN D Número

de balas Poder de ataque S

VISTA ENERGIA SIGHT

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida S Número

Preço unitário

máximo de fechaduras D

Consumo no lançamento EN E

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Um rifle de plasma com alto poder de ataque. A

quantidade de EN consumida é o gargalo, mas o

poder destrutivo de um único golpe é impressionante.

CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA

!!!! WR22PL-OGRE2

93000C Lançamento D

Peso C.

ENCs consumidos

Poder de ataque S.

ACNE ACNE ACUR

calor ao bater

Preço unitário

Número máximo de fechaduras D

Consumo no lançamento EN E

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Um rifle de plasma ajustado para combate.

Possui alto desempenho geral e é

especialmente propenso a fugas térmicas.

CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA

WH06PL-ORC

queima 42000C 間隔 E

Peso A

Gama D.

Consumo EN A

Capacidade de munição E

Poder de Ataque S

VISTA ENERGIA

ACNX ACNB ACUR

Calor ao atingir Número

SD Preço unitário

máximo de travas

da munição Consumo no disparo

Número de pentes carregados

EN D Tempo de recarga do carregador

Um rifle de plasma que foi reduzido e

pode ser armazenado. Ele contém apenas

5 balas, mas é um canivete confiável.

CATEGORIA RIFLE DE PLASMA DUPLO

WH12PL-ETTIN

96000C intervalo de disparo E

Peso E

gama C.

ENE consumido

Munição

ATK S

E SIGHT ENERGY SIGHT

ACNB ACLR

Aquecer ao acertar Número

B 彈単価

máximo de fechaduras D

ENE consumido no lançamento

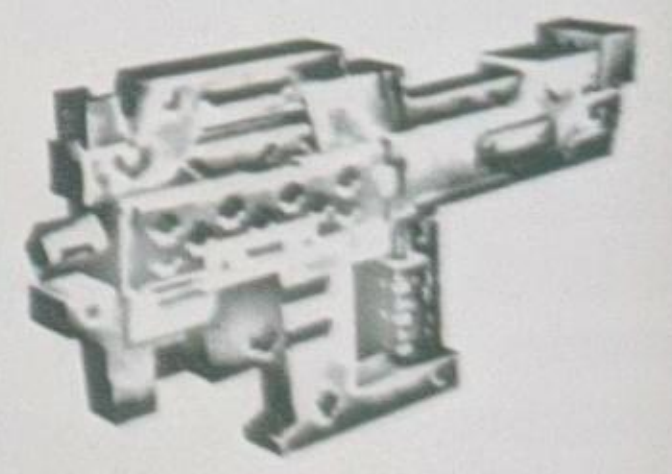
Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Dispara duas poderosas balas de plasma ao mesmo tempo.

fazer. Baixa contagem de munição, mas durabilidade

Bom para lutar contra inimigos altos.



UNIDADE DE BRAÇO

R (LÂMINA)

Uma lâmina do tipo tiro com excelente poder,

mas a baixa taxa de acerto é um gargalo.

Se você vai equipá-lo, vamos começar construindo

uma máquina com mobilidade que permite que

você se aproxime de seu oponente.

CATEGORIA LÂMINA

RASETSU

38600C

peso S

Consumo EN S

Número possível de ataques

Poder de ataque S

D VISÃO SIGHT

ACNX ACNB ACUR

Calor no acerto B

Custo do projétil

C

Calor gerado durante o ataque

O tipo básico de lâmina de projétil. O

poder destrutivo na faixa cruzada é perfeito,

É uma arma que você definitivamente vai querer usar.

CATEGORIA LÂMINA

ENMA

42300C

Peso A

alcance da lâmina E

Consumo EN S

Número possível de ataques

poderes de ataque S

E SIGHT SIGHT

ACNX ACNB ACLR

Calor ao acertar

S preço unitário

E

Calor ao atacar E

poder de ataque e

Fortalecer a quantidade de calor e diminui o número

de ataques. Aumento de peso, mas no geral

equilíbrio é bom.

CATEGORIA LÂMINA

NIOH

44400C

Peso

S Lâmina E

Poder de ataque

ENS consumido S

VISTA

ACNX ACNB ACUR

Calor ao acertar

Preço unitário da bala S

E

Calor ao atacar E

Maior poder ofensivo para equipamentos de

braço direito. Uma arma ameaçadora capaz de

ataques contínuos que causam dano explosivo.

UNIDADE DE BRAÇO L (LÂMINA)

Em "ACNX", todas as lâminas do braço esquerdo podem disparar ondas de energia. Isso me dá uma sensação de segurança.



CR-WL69LB

11000C de calor na batida E



faixa de energia

Faixa de lâmina C

CABIDE

ACNX ACNE ACLR Geração de

calor durante o ataque A Consumo durante o ataque EN S

lâminas básicas. Devido à sua natureza de ser capaz de acertar várias vezes, é possível causar dano de uma só vez a curta distância.

Peso S.

Consumo EN S

Poder de ataque E.

CATEGORIA

WL01LB-ELF



ACNX ACNB ACLR Geração de

calor durante o ataque S

Embora o peso tenha aumentado ligeiramente, a lâmina tem bom poder de ataque e consumo de EN. Ele também possui três ondas de energia.

consumo de energia ENS

<Ataque E

CABIDE

calor durante o ataque S

Consumido ao atacar EN S

CATEGORIA DE LÂMINA DE LASER

WL79LB2



ACNX ACNB ACUR

Calor gerado durante o ataque A Consumo durante o ataque EN A

Versão atualizada com equilíbrio geral aprimorado. Quero usá-lo assim que me acostumar a manusear a lâmina.

LASER BLADE CR-

44-RENA

Lâmina C

CABIDE

Calor gerado durante o ataque A Consumo durante o ataque EN A

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

Capítulo 3

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

Capítulo 5

CATEGORIA

II CR-WL88LB3

43000C valor de calor A



ACNX ACNB ACUR Geração de

calor durante o ataque B Consumo durante o ataque EN C

Um golpe que enfatiza o poder de ataque de um único golpe de. Peso e alcance de ataque são sacrificados de acordo Equipamento limpo que se tornou.

Peso D.

Consumo EN A

Poder de Ataque S

LÂMINA DE LASER

CATEGORIA

YWL03LB-TAROS

83000 C Calor ao acertar B Peso E



ACNX ACNB ACLR Geração de

calor durante o ataque S

Consumo ao atacar EN D

Uma lâmina que possui um longo intervalo de ataque, mas possui um amplo alcance e alto poder de ataque. Você também pode esperar pressão sobre seu oponente.

LÂMINA DE LASER

CATEGORIA

WL14LB-ELF2



ACNX ACNB ACLR Geração de

calor durante o ataque A Consumo durante o ataque EN A

Seu poder é mediano, mas possui amplo alcance de ataque e, acima de tudo, é leve. A excelência que pode ser usada como uma espada de bolso literal brilha.

Peso S

consumo de energia ENS

Alcance da lâmina S

Poder de ataque E.

CATEGORIA DE LÂMINA DE LASER

WL-MOONLIGHT



ACNX ACNB ACUR

Calor gerado durante o ataque Consumo durante o ataque EN E

Lâmina mortal de um tiro da tradição da série. Ele consome muito EN, mas seu poder de ataque também é excelente, então você vai querer dominá-lo.

LÂMINA LASER

55200C ao acertar

ENE consumido

Poder de ataque S

CATEGORIA

FUHJIN

50000C de calor na batida C



ACNX ACNE ACLR

Calor gerado durante o ataque C Consumo durante o ataque EN A

Uma lâmina especial que emite principalmente ondas de energia. Também pode ser lançado no ar e pode ser usado como uma restrição.

peso B

Consumo EN C

Poder de ataque B

LÂMINA DE LASER

CATEGORIA

TRAJIN

KISARAGI

70000 C de calor na batida B



ACNX ACNB ACLR Calor

gerado durante o ataque

Uma lâmina especial com maior poder de ataque, mas seu curto alcance dói. Usá-lo é puramente um hobby.

LÂMINA DE LASER

Peso B.

Consumo de produção de energia FIM

alcance da lâmina (poder de ataque S)

CABIDE

E Consumido ao atacar EN C

CATEGORIA

WL06LB4



calor de ataque ACLR

B Consumido ao atacar EN C

É um tipo especializado em alcance de lâmina, mas por ser uma arma especial, seu desempenho deixa uma impressão indiferente.

Peso E

Consumo EN B

Alcance da lâmina A Poder de ataque A

CABIDE

LÂMINA LASER CATEGORIA

YWL16LB-ELF3



ACLR

Calor gerado durante o ataque B Consumo durante o ataque EN C

Uma lâmina que persegue o poder destrutivo apenas de perto. Este item é para jogadores avançados e é difícil de acertar.

LÂMINA LASER

88000 CS

consumo ENS

Poder de Ataque de Lâmina S

CABIDE

fatos militares

Termos de Combate Militar 10

canção militar e banda

[uma canção de guerra / uma banda militar]

Uma canção militar é uma canção cantada por aqueles que vivem no mesmo acampamento e morrem no mesmo campo de batalha para levantar o moral e solidificar o espírito de equipe da unidade. Canções que são tocadas em luto por camaradas que morreram em batalha e lembrando a família deixada em seu país de origem, e canções de mulheres e famílias que lembram um homem que foi para a guerra e juram protegê-lo após tiroteio também são dedicadas a muitos anos de guerras por terra, e acabou se tornando uma canção chamadas de canções militares. Tornou-se famoso entre as pessoas que se militar e um hino nacional. A banda militar costumava ser uma banda de metais que acompanhava os soldados nas batalhas de campo e tocava canções militares para elevar o moral das unidades da linha de frente durante as batalhas. Guerra em uma época em que não havia dispositivos de comunicação

Diz-se que trombetas e sinais de semáforos eram responsáveis por iniciar combates e comunicar mudanças na estratégia, e que os remanescentes deles eram as equipes de treinamento e bandas marciais. Ambos eram para o exército regular do estado, e diz-se que os mercenários não tinham uma música de unidade ou banda de acompanhamento, a menos que fossem uma organização muito grande. As bandas militares são especializadas em canções de marcha, ou marchas, criadas a partir de apresentações de acompanhamento de marchas militares reais, bem como canções cerimoniais executadas em cerimônias militares, como cerimônias de posse de comandantes, cerimônias de entrega de medalhas, funerais e cerimônias de despedida. No início da Europa moderna, a realeza e os aristocratas às vezes contratavam compositores famosos para compor música para o exército nacional ou privado. Além disso, as bandas militares são frequentemente encarregadas do acompanhamento de banquetes e outros eventos com a presença de dignitários estrangeiros e adidos militares. A banda que acompanha os manifestantes para manter o ritmo é chamada de corpo de tambor e pífano. Na Europa, eles carregam armas e lanças.

Coluna

UNIDADE DE BRAÇO L

DE UNIDADE DE BRAÇO L7 (GUN)



De "ACNX", agora existe uma parte com o mesmo nome da arma do braço direito. No entanto, em vez de equipar os dois braços com a mesma arma, você deve encontrar uma combinação que complemente as habilidades de cada um.

CATEGORIA RIFLE

WL02R-SPECTER

EU.

25000C intervalo de disparo B

Peso A.

gama C.

Consumo EN S.

Capacidade de munição C.

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Heat no hit D Preço unitário

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Potência decente sem troca de revista.

A vida como um rifle com poder

Le. A contagem de munição está baixa

CATEGORIA RIFLE

CR-YWH05R3

CREST ind

42000C intervalo de disparo A

Peso A.

gama C.

Consumo PT A

Capacidade de munição C.

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACLR

Calor ao acertar E Preço unitário da bala

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar PT

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Rifle com cadência de tiro aprimorada. morte

No entanto, não há alteração no número de balas e a munição acaba

Os pontos a serem observados ainda são os mesmos.

CATEGORIA RIFLE (AST)

HITEN

52700C intervalo de disparo S

peso B

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas B

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

Preço unitário da bala E

S.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento D

Tempo de recarga da revista B

Tentativa de assalto com intervalo de tiro mais curto

completo. No entanto, o poder de ataque e o poder de fogo contínuo são

Não é suficiente e é difícil se tomar uma força de combate principal.

CATEGORIA RIFLE (AST)

!!!! WH01R-GAST

70000C intervalo de disparo S

Peso A.

Gama D.

Consumo PT A

Número de balas B

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador B Tempo de recarga do carregador D

Uma melhoria de desempenho foi alcançada em geral.

Para uso com o Salt Rifle Sub

Bom desempenho e peso leve.

CATEGORIA ESPINGARDA LINEAR (AST)

CR-WH05RLA

PEITO ind

147000 C intervalo de disparo A

Peso C.

gama C.

Consumo EN C

装弾数 D

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

ACNB ACLA

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador E

Vida linear com capacidade de disparo rápido

Le. Sim

O alcance efetivo será limitado.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

WL05RS-GOLEM

50000C intervalo de disparo C

Peso A.

A alcance A

Consumo PT A

Capacidade de munição D

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle sniper de longo alcance.

O uso é limitado, mas a economia é que é leve

E o poder de ataque também é aceitável.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

CR-WL85RS

55700C intervalo de disparo B

Peso A.

Gama B.

Consumo EN S

Capacidade de munição E

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLA

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Centeio de atirador mais leve

completo. Baixo poder de ataque e capacidade de munição

Mas é perfeito para aeronaves mais leves.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

!!!! WH02RS-WYRM

70000C intervalo de disparo A

peso B

Gamas

Consumo EN S

Capacidade de munição E

poder de ataque c.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador C

Apesar de seu peso aumentado, é um rifle de alto desempenho

que pode ser usado como arma principal. Ataques de onda

com armas de ombro a longas distâncias também são eficazes.

CATEGORIA EN RIFLE SNIPER

WH08RS-FENRIR

101000C intervalo de disparo E

peso E

A alcance Consumido ENS

Capacidade de munição E

Poder de ataque S.

ENERGIA DE VISÃO

ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de travas D Consumo ao disparar EN

E Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Um rifle de energia especializado

em poder de ataque e calor.

Um golpe de longa distância.

CATEGORIA METRALHADORA

WL74M

52500C intervalo de disparo S

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

装弾数 B

poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E

弾単価

S.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento S

Tempo de recarga da revista B

Ataque bem equilibrado, como desempenho de tiro rápido

Uma poderosa metralhadora. número de balas

Não é adequado para batalhas de longo prazo porque não é confiável.

CATEGORIA METRALHADORA

!!!!!!WL06M-FADA

15000C intervalo de disparo S

Peso S.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição S

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Quantidade de calor no preço unitário de hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador S

Uma metralhadora que enfatiza o desempenho de tiro rápido.

Como resultado, o poder de um tiro é baixo e a bala acaba.

muito cedo. Onde é usado é importante.

CATEGORIA METRALHADORA

II CR-WH79M2

intervalo de disparo

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição A

poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACUR

Calor na batida E

弾単価

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador C

Uma excelente metralhadora com o mesmo poder de ataque

do equipamento para o braço direito. O poder destrutivo

de ataques simultâneos com armas de ombro é atraente.

CATEGORIA CATEGORIA DE METRALHADORA

WH03M-DEDO

42000C intervalo de disparo S

Peso S.

gama E.

Consumo EN B

Capacidade de munição Poder de ataque E

CABIDE SÓLIDO DE BAIXA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Dispara 5 balas de uma vez, de perto

Obtenha uma vitória de uma só vez em um curto espaço de tempo

ser Especial, mas altamente prático.

CATEGORIA METRALHADORA

WH05M-SYLPH

65000C intervalo de disparo S

Peso S.

gama E.

Consumo EN S

Capacidade de munição A

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

E.

preço unitário

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de pentes carregados B Tempo de recarga do pente S

Leve e poderoso, mas a cada 8 tiros

É incrível que a recarga seja impressada entre

dor. Apenas como sub.

CATEGORIA METRALHADORA

YWH13M-NIX

56000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição S

poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA

ACLR

Calor na batida E

preço único

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador D

Seu desempenho de tiro rápido é extremamente alto e seu

poder destrutivo efetivo é suficiente para torná-lo uma

força principal. Uma metralhadora ortodoxa e excelente.

CATEGORIA

PT MÁQUINA

WH10M-SILKY

61000C intervalo de disparo S

Faixa C.

Peso B

consumo FIM

Ataque E

ENERGIA DE VISO

calor em ouro

Consumo EN A ao disparar número máximo de fechaduras


Capacidade de revista

tempo de recarga da revista

Massinga disparando balas de energia

Sing Sing supera outras metralhadoras

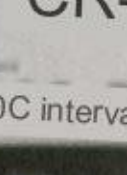
Não preciso e estou preocupado com o consumo de EN.



T.

REVÓLVUR

CR-WH69H



21800C intervalo de disparo

Peso S.

Consumo EN S.

Distância de alcance

Capacidade de munição C

poder de ataque D.

VISEIRA CABIDE SÓLIDO

ACNX ACNE ACUR

calor ao bater D.

preço unitário S.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento D

Tempo de recarga da revista B

Curto alcance e bom poder de ataque

Uma arma com uma esbelteza. No entanto, não

Vale ressaltar que é sempre leve.

CATEGORIA

T.

CR-WH73H2

28000C entre tiros

Doença de alcance:

REN S

boca de ataque

Valor de calor no preço do veículo de bala hit D

Consumo EN ao disparar número máximo de bloqueios

Número de revistas carregadas

hora da revista

Porque não é um tipo de carregamento de revistas

É característico poder atirar até o fim. esse

Se você pode avaliar pontos, pode usá-lo.

REVÓLVOLVER

CR-WH79H3

34800GS



命中時熱量	B	標準価	A
最大ロックス数	D	発射時消費EH	
revista 装填数	C	マガジン挿入時間	E

Porque ele se destaca em bater, **近衛**
● revolta contra uma combinação de
 Compre, uma arma para um pequeno especialista.

REVÓLVÉR

[WL07H-MIST]

35500C intervalo de disparo A

Peso S.

Consumo EN S

projétil número D poder de ataque D.

VISEIRA CABIDE SÓLIDO

valor calorífico D preço unitário S

Consumo EN ao disparar o número de fechaduras

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Leveza como é, poder é vida

Capacidade de revólver excedendo

São poucos, mas quero colocar na opção.

CATEGORIA

REVÓLVER

WL10H-MIST2

41000C intervalo de disparo

S

Peso S.

gama E.

Consumo EN S

Capacidade de munição C

poder de ataque D

ACNX ACNB ACLR

VALOR

SP

VISÃO SÓLIDA

Valor de calor no preço unitário de hit D

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador E

Uma arma que se destaca em poder de tiro rápido e capacidade de munição.

hum. No entanto, outros desempenhos estão abaixo da média,

Não posso negar a sensação de que me falta um fator decisivo.

CATEGORIA

T.

III CR-WH01HP

intervalo de disparo 42100C

Pesado S

Gama E.

consumo ENS

装弾数D

poder ofensivo.

VISEIRA CABIDE SÓLIDO

ACNE ACUR

Calor no hit D Preço unitário da bala S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de dentes carregados Tempo de recarga do pente B

Destinado a operação semelhante a um rifle. um

Uma pistola de alta potência que atinge o alcance médio.

hum. Excelente como um sub porque é leve.

Compre, uma arma para um pequeno especialista.

DE REVÓLVER

REVÓLVER

WH09H-WRAITH

2400 CENS

重量 S
射撃距離 E 消費電圧 EN S
装弾数 C 攻撃力 D

SIGHT WE SOLID TARGET

重量 ACUR

calor ao bater D. 弾薬価 S

最大 弾数 D 発射時消費電圧 EN

Número de revistas carregadas D マガジン再装填時間 A


Tirada com a arma mais leve da classe

É bom virar, mas o poder de ataque é

Portanto, pode-se dizer que é apenas para suporte.

CATEGORIA

BAZUCA




CR-WL95B

43300C Intervalo de disparo

E

Peso C.



Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição E

Poder de ataque A.

VISÃO SÓLIDA

ACME AÇAO

tempo de recarga da revista

E.

Número de fechaduras D

Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Padrão como uma bazuka, mas pesado

O pescoço é o número de tiros disparados.

Performance delicada para escolher com ousadia.

CATEGORIA

CATEGORIA

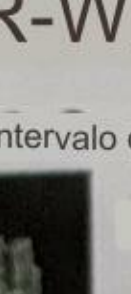
T.

III CR-WH05BP

CREST ind

93200C intervalo de disparo E

Peso D.



Faixa C Consumo ENS

Número de balas D

poderes de ataqueS

VISÃO SÓLIDA

ACNB ACLR

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

E.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista


O peso aumenta mais do que CR-WL95B,

O equipamento que pode ser equipado é limitado

Desempenho como poder de ataque é alto.

A BAZOOKA

ESPALHAR BAZOOKA



LWL11B-TROLL

61000C intervalo de disparo D

peso B

Gama D.

consumo ENS

Capacidade de munição E

poder de ataque c.

VISÃO SP SÓLIDO

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

A bazuka de difusão no braço direito,
Mesmo desempenho básico. vários acessos
Há mais uma coisa além do calor do tempo.

CATEGORIA

ESPINGARDA

CR-WL88S2

59100C intervalo de disparo A

Peso S.

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque E.

BIGHT

SÓLIDO

Calorias em peixes

Preço unitário da bala E

B.

Número máximo de fechaduras D

Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista E

O desempenho do golpe duplo é comparável ao do traço direito.

É ainda mais leve, como arma secundária

Uma espingarda extremamente boa.

CATEGORIA

ESPINGARDA

II CR-WH76S

32800C intervalo de disparo A

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de munição C

Poder de ataque E.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E

preço unitário

Número máximo de fechaduras D

Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

É uma especificação que se adapta completamente ao braço direito.

No entanto, o peso também aumenta de acordo, se braço esquerdo

o CR-WL88S2 é mais fácil de manusear.

CATEGORIA

T.

III CR-WH01SP

32200 intervalo de disparo A

Alcance Porta D

Número de embalgens

SIGE SOLID

peso 8

CARRIÇAS

pólar de novo

ACNE ACLA

E. 彈單

bater calor especial

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de dentes carregados Carregar dentes

É mais pesado que o CR-WH76S, mas se
você escolher onde usá-lo, pode esperar grandes danos em distâncias curtas.

SPINGARDA

T.

NICHIRIN

54200C RNS

BREND

calor ao bater

Numero minimo de tecnologias

revista

de alta tecnologia

at  o  ltimo

Pode-se dizer que   interessante.

CATEGORIA III 17.647

35000C intervalo de disparo C

Peso A

Faixa C Consumo ENC

ACNX ACNB ACL

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um pequeno míssil que rastreia automaticamente sem bloqueio. Eu gostaria de usá-lo em combinação com meu míssil de ombro favorito para perturbar.

CATEGORIA DE MÍSSEIS MANUAIS CR-WL95G

43500C Intervalo de disparo Alcance CA

Peso A

Consumo EN A

Capacidade

ACNX ACNE ACUR

Calor na batida A

máximo Número de fechaduras D

EN consumido ao disparar

Capacidade de carregamento do carregador Tempo de recarga do carregador

Reduzir o número de balas e peso, e o poder A granada portátil da mamãe. braço Se você é um idoso confiável, deve poder usá-lo.

CATEGORIA III CR-WH98GL

32000C Lançamento E

Peso S.

Gama B.

E VISUAL

SÓLIDO SÓLIDO

ACNX SONS ACUR

Calor na batida S Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Um rifle de granada mais leve, mas mais poderoso. É difícil de usar porque a capacidade de munição é extremamente pequena.

CATEGORIA CR-WL88HNR

queima 40000C

Peso A

gama C.

consumo ENS

ACNX ACNE ACUR

calor ao bater

Preço unitário de uma bala

EN consumido ao disparar

Capacidade de carga do carregador Tempo de recarga do carregador

Foguete para o braço esquerdo. Aguenta muitas balas pelo seu peso, mas acima de tudo é um foguete, por isso é usado.

CATEGORIA FOGUETE DE SOSTA DE MÃO ICR-WL95HNNR

57000C intervalo de tiro C

peso B

campo de tiro D

ENCs consumidos

Número de balas D

Poder de ataque E.

SEM BLOQUEIO SÓLIDO

ACNX AONB ACUR

Calor ao acertar Número

S preço unitário

máximo de fechaduras

Consumo ao disparar EN

Carregamento do carregador - Tempo de recarga do carregador

Um foguete de nabalm que dispara chamas ao redor do alvo. É apenas para o braço esquerdo, mas é totalmente minha preferência usar ou não.

CATEGORIA RIFLE DE PULSO WL08PU-ARGOS

60000C intervalo de disparo B

Peso S

Alcance CA

Consumo EN B

Munição D

ENERGIA DE VISÃO

ACNX ACNB ACUR

Calor na batida D

Número máximo de fechaduras D

Consumo na queima EN S

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Um rifle ballus leve com bastante poder de ataque e capacidade de munição. É um nível suficiente para ser usado como arma secundária.

CATEGORIA RIFLE DE PULSO WL12PU-ARGOS2

48000C intervalo de tiro B

Peso A.

campo de tiro D

Consumo EN B

Número de balas D

poder de ataque c.

SUPORE DE ENERGIA DE VISÃO

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo durante o disparo EN A

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle de pulso poderoso, mas com um número não confiável de balas. preservado em um cabide Vamos usar aqui primeiro.

CATEGORIA RIFLE DE PULSO WH11PU-PERYTON

36000 QUEIJOS

Peso S.

Gama D.

Consumo EN B

Número de balas D

poder de ataque D.

VISÃO DE ENERGIA PANGER

ACNX ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar

EN S Capacidade do carregador Tempo de recarga do carregador

Alta taxa de fogo e dano ao mesmo tempo é dada. A falta de munição No entanto, é leve e tem uma ampla gama de usos.

CATEGORIA RIFLE DE PULSO YWH14PU-ROC4

80000C intervalo de disparo A

Peso S

Distância de alcance

consumo EN E

Capacidade de munição C

poder de ataque c.

VISÃO SP ENERGY HANGER

ACNX ACNE ACUR

Calor ao atingir C Preço unitário da bala

Número máximo de fechaduras D

Consumo ao disparar o S.

Número de revistas carregadas

tempo de recarga do EN Magazine

Um excelente rifle de pulso com capacidade de munição decente e alto desempenho ofensivo. Quero escolher de acordo com a missão.

CATEGORIA RIFLE DE LASER YWH07-DRAGÃO

85000C Intervalo de disparo

Peso A.

B Alcance C

Consumo PT A

Capacidade de munição C

poder de ataque D.

VISÃO DE ENERGIA ST

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle laser que é leve e consome pouco EN, mas seu poder de ataque é insatisfatório e seus usos são limitados.

CATEGORIA RIFLE DE LASER !!!!!WL13L-GORGON

intervalo de disparo 51000C

peso B

Gama B.

Consumo EN B

Número de balas D

poder de ataque c.

ENERGIA DE VISÃO SP

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida B

Número máximo de fechaduras D

Consumo ao disparar EN Um

Número de revistas carregadas

tempo de recarga do carregador

Um poderoso rifle a laser. Embora pese bastante, pode-se esperar que funcione bem como uma arma secundária.

CATEGORIA RIFLE LASER DUPLO !!!! WL15L-GRIFFON

61000C intervalo de disparo B

重疊 A.

gama C.

Poder de Ataque

Número de balas D

C consumido ENE

VISTA ENERGIA SP

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D

Consumo ao disparar o A.

Número de partes carregadas

tempo de recarga do EN Magazine

Um rifle a laser que dispara dois tiros ao mesmo tempo e se destaca no poder ofensivo. Embora seja leve, pode disparar apenas 20 tiros, portanto, tiros aleatórios são proibidos.

CATEGORIA WH04HL-KRSW

88000C intervalo de disparo

peso E

Faixa C.

Consumo EN E

Munição DV

Poder de ataque A.

VISTA ENERGIA SP

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário hit S

revista Número de fechaduras D Consumo ao disparar EN

máxima D Número de cargas Tempo de recarga do carregador

Um dos toques finais em cooperação com outras armas Um laser de alta potência que pode atingir ifur. O peso anormal é um problema.

CATEGORIA HI LASER RIFLE !!!!! WH06PL-ORC

42000C intervalo de disparo D

Peso A

Faixa D Consumo ENC

装弾数 E

Poder de ataque S.

SUPORE DE ENERGIA DE VISÃO

ACNX ACNB ACUR

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN E

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Assim como a equipada no braço direito, possui excelente desempenho ofensivo, porém apenas 5 balas podem ser carregadas. Não é ruim se você usá-lo como um trufo.

CATEGORIA RIFLE DE PLASMA DUPLO !!!!! WH12PL-ETTIN

96000C Intervalo de disparo E

Peso E

Faixa C Consumida ENE

装弾数 E

poderes de ataque S

ENERGIA DE VISÃO

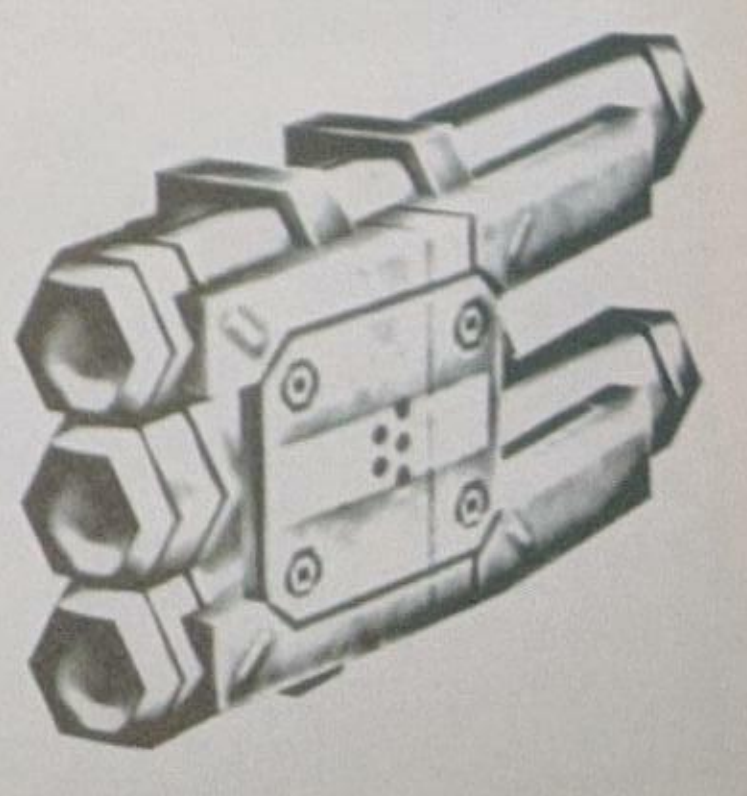
ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário de hit B

Número máximo de travas D Consumo ao disparar EN

E Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Um rifle altamente destrutivo que dispara duas balas de plasma. Como resultado, o peso aumentou drasticamente e é quase exclusivamente um equipamento pesado.



UNIDADE TARM D L (ESCUDO)

A proteção do escudo é adicionada à proteção da armadura adicional estendida. Se você usar isso para criar ambos os sistemas físicos, poderá reduzir significativamente o dano.

CATEGORIA
BONTEN

55000C alcance efetivo E

Peso B.

Consumo EN

E Bullet Defense D

Use quando ativado EN E

Maior defesa de energia. Tem um alcance efetivo estreito e é pesado, por isso é eficaz apenas para aplicações mais estreitas.

CATEGORIA
SUÍTE

ESCUDO C Alcance A

Peso C.

Consumo EN

EN Defesa E

S Bala Defesa S

EN S usado quando ativado

Como escudo, ele tem um alto alcance efetivo e desempenho de isolamento e, se você presumir que será atingido, pode definitivamente esperar um efeito.

CATEGORIA
CR-WL74ES

15500C alcance efetivo E

Peso S

Consumo EN S

PT defesa D

Bullet Defense E

quando ativado EN A

Um escudo de energia básico com excelente eficiência no consumo de peso EN. Por outro lado, o poder defensivo também é razoável.

CATEGORIA
WL09ES-GIGAS2

55000C Faixa efetiva S

Peso A.

Consumo EN D

Defesa de bala C

usado quando ativado

Um escudo de energia obra-prima com o maior alcance efetivo. É um tipo versátil que é um tanto eficaz contra munição real.

CATEGORIA
JITEN

28000C Faixa efetiva B

peso E

Consumo EN S

Bullet Defense S

ACL R está ativado EN S

Seu poder defensivo é o melhor de qualquer escudo real, mas seu peso logo se tornará uma preocupação. Pode-se dizer que é o tipo que seleciona a missão e a aeronave.

CATEGORIA
CR-WL85ES2

18400C válido

Peso S.

Consumo EN S

A EN Defesa C Real

ACL A é ativado EN A

Um escudo de energia com defesa aprimorada. Este também é um aluno de honra, mas é claro que o efeito é fraco contra balas reais.

CATEGORIA
Alcance

efetivo do FUTEN 69000C

Peso A.

Consumo EN E

PT Defesa S À prova de balas C

Use quando ativado EN B

Tem o maior poder de defesa EN, mas ao custo disso, o consumo de EN e o peso tornaram-se uma preocupação.

CATEGORIA
WL04ES-GIGAS

30000C

EN SHIELD!!!!

Eu quero usá-lo corretamente, dependendo da missão do escudo de energia e configuração que expandiu o alcance efetivo.

CATEGORIA
KATEN

período de validade 15000C

Peso A.

Consumo EN E

ACABAR COM

quando ativado EN S

Um escudo real básico. O peso também é leve, então o ponto de venda é a comodidade de poder usar por enquanto.

Fato Militar Termos de Combate Militar 11

Abastecimento Logístico

Existem inevitáveis condições de vitória que permitem a continuação e o sucesso das batalhas em todas as fases, desde a escala estratégica que antecipa o fim da guerra até à escala de batalha que aposta na vitória ou na derrota nas batalhas locais. É um fornecimento constante de suprimentos de munições, como armas, munições, combustível e provisões, que são materiais essenciais para o combate. Se o abastecimento logístico for interrompido, não importa quão bom seja o comandante ou quão boa seja a estratégia, as atividades das unidades de linha de frente inevitavelmente pararão e a estratégia falhará. Por outro lado, mesmo que a estratégia seja um pouco difícil, se você conseguir criar um abastecimento logístico rico, ou seja, uma estratégia de quantidade física, você não conseguirá causar grandes prejuízos. Em alguns casos, até mesmo uma retirada pode se tornar mais segura e estrategicamente significativa pela abundância de logística. Nas inúmeras guerras que aconteceram na superfície da terra antes da Grande Destruição, devido à sua própria negligência e ignorância, o pessoal operacional repetidamente falhou em adquirir e garantir rotas de abastecimento logístico e enfrentou derrotas sem obter nenhum resultado. "Armored Core", onde há muitas batalhas de guerrilha em escala individual. Os mercenários que lutam no mundo operam as menores unidades de aeronaves de combate, então a escala de abastecimento logístico é pequena. No entanto, se falhar, o avião não poderá se mover imediatamente. O abastecimento logístico é a habilidade do contador-chefe, chamado contador-chefe, no exército regular, e do gerente de assuntos militares na unidade E o trabalho do controlador de batalha. mercenária.



"PEÇAS OPCIONAIS"

Como não pesa muito, deve equipá-lo começando por aquele que tenha as funções necessárias. Determine a prioridade enquanto consulta o número de slots de núcleo.

CATEGORIA

CR-071EC

30000C



Número de slots necessários 4

Aumento da capacidade do capacitor do gerador.

No caso de , que consome 機体 muito EN, há um efeito para os slots necessários.

CATEGORIA

L002-ORGANELLE

31000C



Número de slots necessários 2

O desempenho de frenagem das pernas foi 慣性力を軽減。 fortalecido e o retorno ao parar é acentuado.

CATEGORIA

004-GOLGI

45000C



Número de slots necessários:

3 Fortalecer o poder de ataque de armas baseadas em energia, incluindo EO. Se você endurecer todo o seu corpo com armas de energia, o efeito aumentará.

CATEGORIA

CR-086R+

32000C



Número de slots necessários 1

Aumento do alcance do radar. Altamente eficaz em missões apenas com radar de cabeça de baixo desempenho.

CATEGORIA

001-AMINO

LL

25000C



Slots necessários 2

Reduz o dano de munição real. Uma peça altamente eficaz em comparação com o número de slots necessários e é usada quase o tempo todo.

CATEGORIA

KISSYOH

20000C



Número necessário de

slots 2 Envia pulsos de desbloqueio em intervalos regulares. Você deve ser capaz de sentir sua eficácia em batalhas que se concentram em mísseis.

CATEGORIA

003-CÓDON

41000C



Número necessário de

slots 4 Fortalecer o desempenho de giro das pernas. Requer muitos slots, mas é útil para unidades do tipo tanque com baixo poder de giro.

ACPP ACLR

005-HISTON

52000



Número de slots necessários

2 Reduz o intervalo de disparo de armas de energia. Como o consumo de EN também aumenta, ele é basicamente usado em conjunto com 006-PHAGE.

CATEGORIA

marishi

30000C



Número de slots necessários

2 Desempenho de resfriamento aprimorado. É uma peça que é utilizada com muito mais frequência devido ao seu boost e à quantidade de calor que gera ao ser atingida.

CATEGORIA

CR-069ES

CREST MEL

28000C



Número de espaços

necessários 1 Reduz o dano de projéteis de energia. Como possui 1 slot necessário, deve ser equipado com a prioridade mais alta.

CATEGORIA

CREST ind

26000C



Número de slots

necessários 2 Redução do tempo de bloqueio do míssil. É uma parte obrigatória ao operar uma aeronave baseada em mísseis.

CATEGORIA

IC-O83ES+

CREST ind

38000C



Número de slots necessários

1 Aumento do alcance de proteção do Escudo de Energia. Requer poucos slots e pode ser usado como um conjunto com o CR-094ESS.

CATEGORIA

!!!! 006-FAGO

45000C



Número de slots necessários

4 Reduz a quantidade de energia consumida ao lançar armas baseadas em energia. Peças excelentes que são indispensáveis dependendo da aeronave.

TATEGORIA

CREST ind

25000C



Número de slots

1 Redução do consumo de EN do Escudo de Energia. Semelhante ao CR-083ES, o Energy Shield aumenta esse efeito.

CATEGORIA

CR-069SS

CREST ind

40000C



Número necessário de slots

3 Melhora a estabilidade da unidade quando atingida. Quero usá-lo adequadamente, dependendo do terreno da sessão, da aeronave e da frequência com que sou atingido.

CATEGORIA

II CR-079L+

CREST ind

27000C



Número de slots

necessários 3 Aumenta a mira de bloqueio. O tipo de visão funciona bem com armas de longo alcance. Uma boa parte para iniciantes.

CATEGORIA

L007-PRIMER

74000C



Número de slots necessários 3

Aumenta o poder de ataque da Lâmina Laser. Use-o para jogadores que usam muito as lâminas ou para missões.

CATEGORIA

!!!! 008-RIBOSE

15000C



Número de slots necessários 1

Adicionada função de exibição de mísseis ao radar. É útil quando a mesma função não está disponível, então use de acordo com a aeronave.

CATEGORIA

KANGI

60000C



Número necessário de

slots 2 Desempenho de ECM aprimorado. Radares de alto desempenho são mais eficazes, por isso é melhor usá-los de acordo com a capacidade de carga.

Fato Militar Termos de Combate Militar 12

Estrutura organizacional

[ORGANIZAÇÃO MILITAR] A organização militar

é aproximadamente dividida em duas. Um é um quartel-general militar central liderado por oficiais civis e o outro é um exército de combate liderado por oficiais militares. Como uma organização intermediária entre os dois, um centro de comando de linha de frente e uma sala de controle de operação são estabelecidos dependendo da situação tática da batalha. Os quartéis-generais do núcleo militar são os cérebros dos militares que planejam e orientam várias estratégias, táticas e operações sob o comando do líder nacional no centro do estado de guerra. Outra tarefa importante do Quartel-General é o plano logístico para garantir que os soldados da linha de frente tenham materiais e armas suficientes para continuar lutando. O núcleo militar compreende o Estado-Maior Conjunto, o Estado-Maior das Três Forças Armadas (Exército, Marinha e Aeronáutica), Estado-Maior e Estado-Maior, Comando Tático e Comando Continental

Consiste em muitas organizações de controle, como o Comando de Defesa. Por outro lado, um exército de combate é uma organização prática para operações, como companhias e batalhões formados a partir dos menores pelotões, e regimentos, divisões e forças regionais que os combinam. Essas formações são, por vezes, brigadas de movimentação rápida em ataques expedicionários em operações ofensivas, grupos de combate que abrangem múltiplas cadeias de comando e reorganizam grande número de unidades para operações especiais, já subjugadas. Reestruturação organizacional será realizada para lidar com os problemas enfrentados, como as forças de ocupação para efeitos de governação dos distritos ocupados. E é o comando central militar que dirige essas gestões. Na guerra moderna, o exército prussiano foi o primeiro a completar o protótipo de um sistema de integração operacional racional consistindo de um quartel-general de estado-maior, um quartel-general de linha de frente e mensageiros montados conectando-os. Coluna

CHAPTER 05

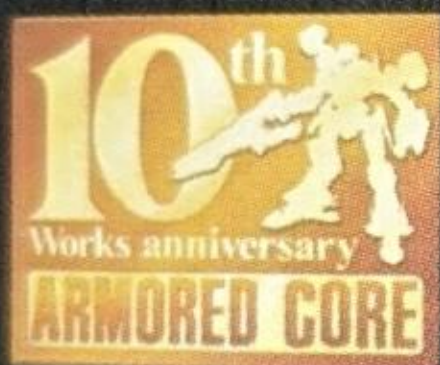


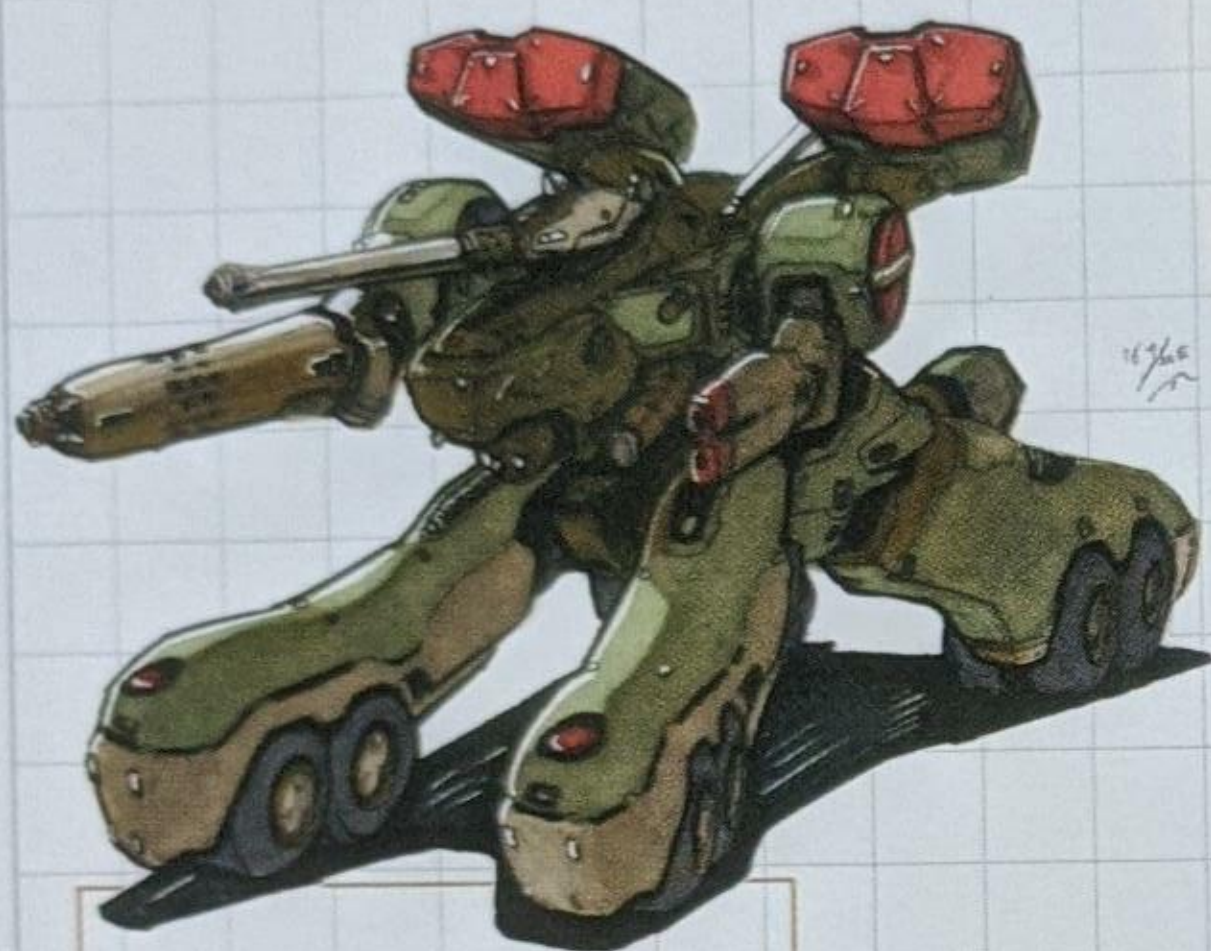
ILLUSTRATION GALLERY PRODUCTS SESSION GLOSSARY OF ARMORED CORE

GALERIA DE ILUSTRAÇÃO

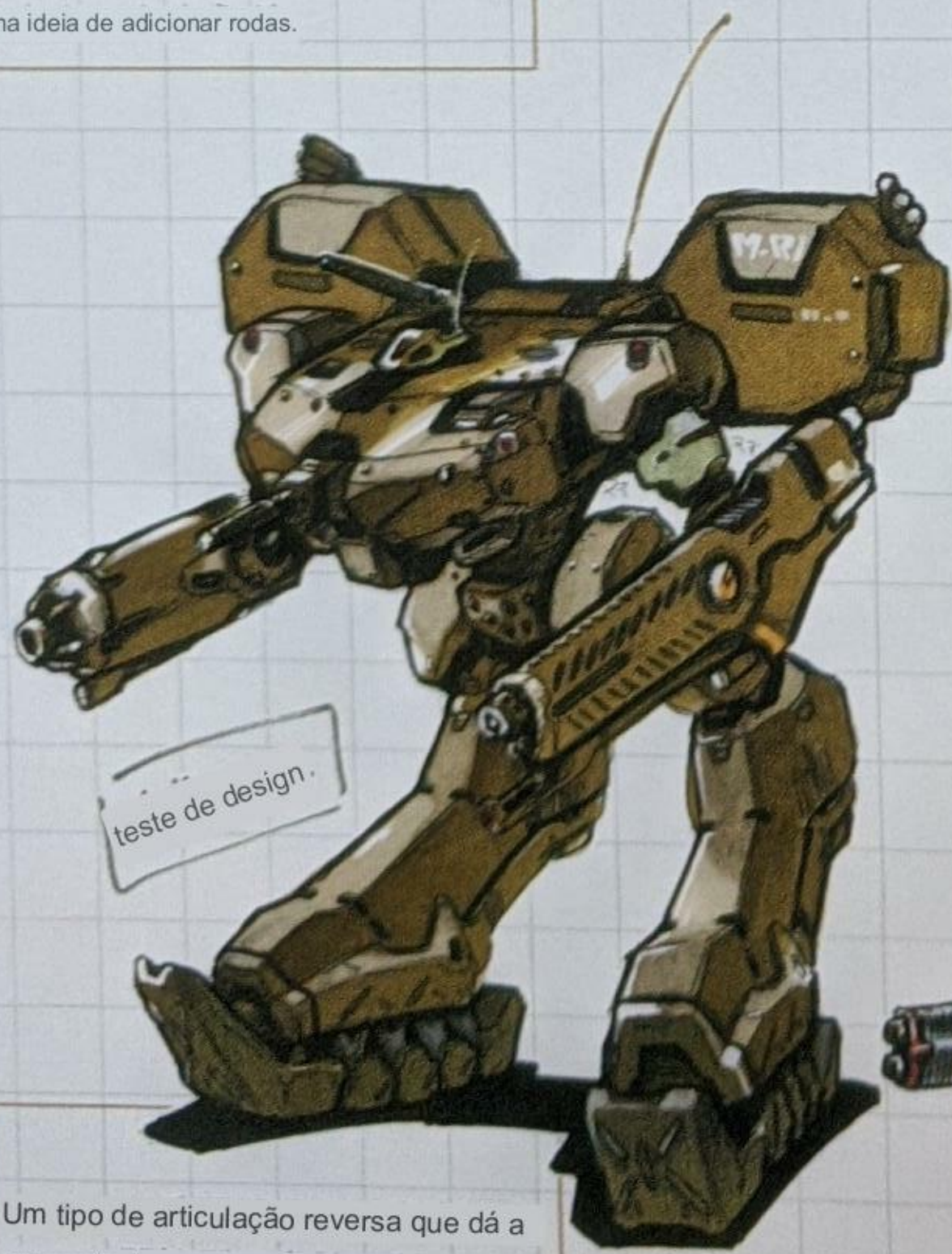
O mundo de "Armored Core" sempre foi desenhado com 3DCG de ponta. Nesta página, registramos principalmente as imagens de AC e várias armas de Masaharu Kawamori, e o design inicial antes de "Armored Core" se tornar sua forma atual.

AC PROJETOS ANTIGOS

Um projeto de teste desenhado para o primeiro jogo da série, Armored Core.

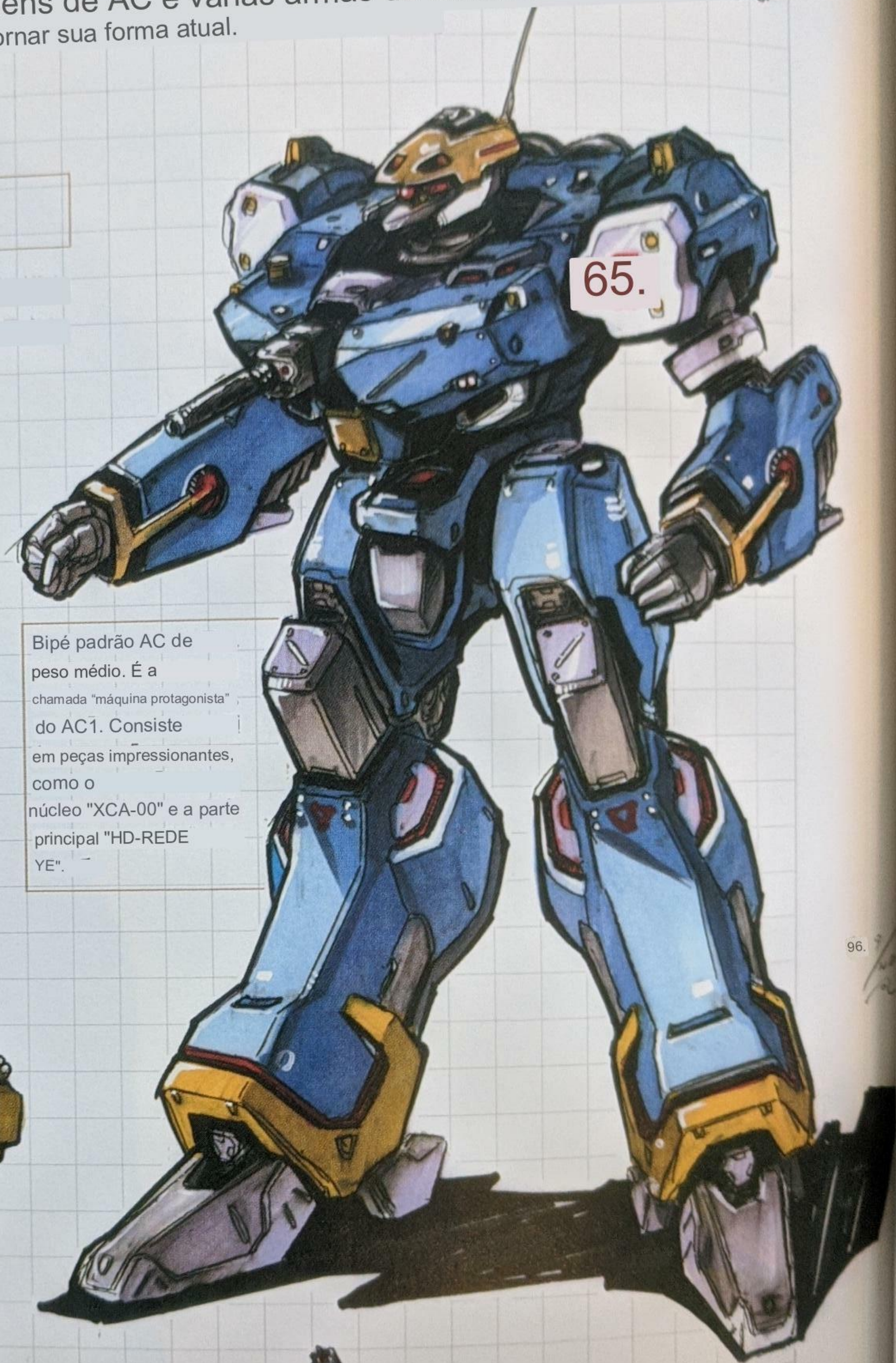


Equipado com mísseis em ambos os ombros e braços de arma, também é um tipo quadrúpede. No jogo AC1, os quadrúpedes deslizam e se movem como um hover, mas parece ter havido uma ideia de adicionar rodas.



teste de design.

Um tipo de articulação reversa que dá a impressão de ser uma arma. O que você pode ver em seu braço esquerdo é provavelmente o protótipo do canhão de laser duplo "AW-XC5500".



65.

Bipé padrão AC de peso médio. É a chamada "máquina protagonista" do AC1. Consiste em peças impressionantes, como o núcleo "XCA-00" e a parte principal "HD-REDE YE".

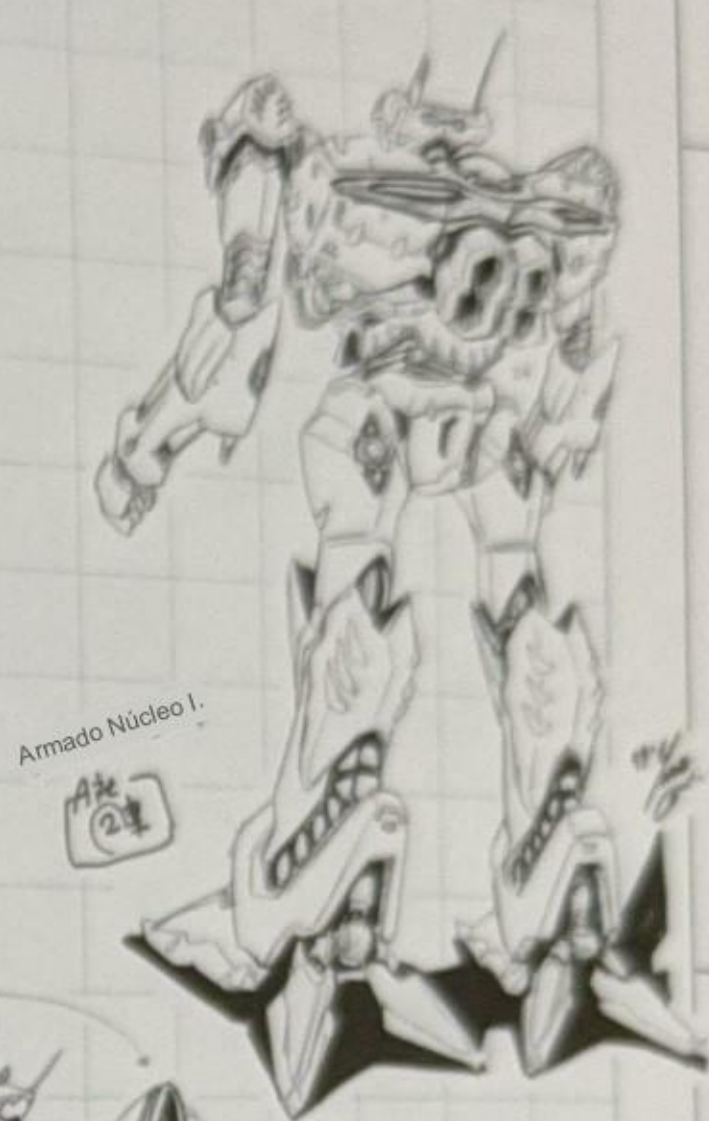
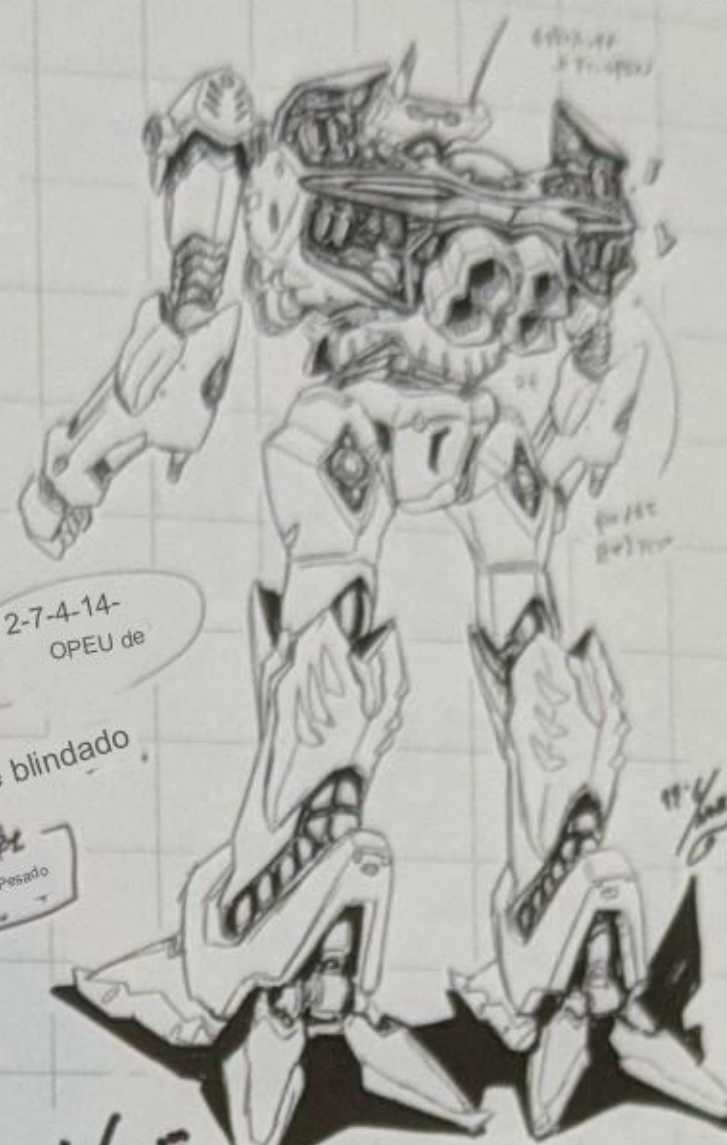
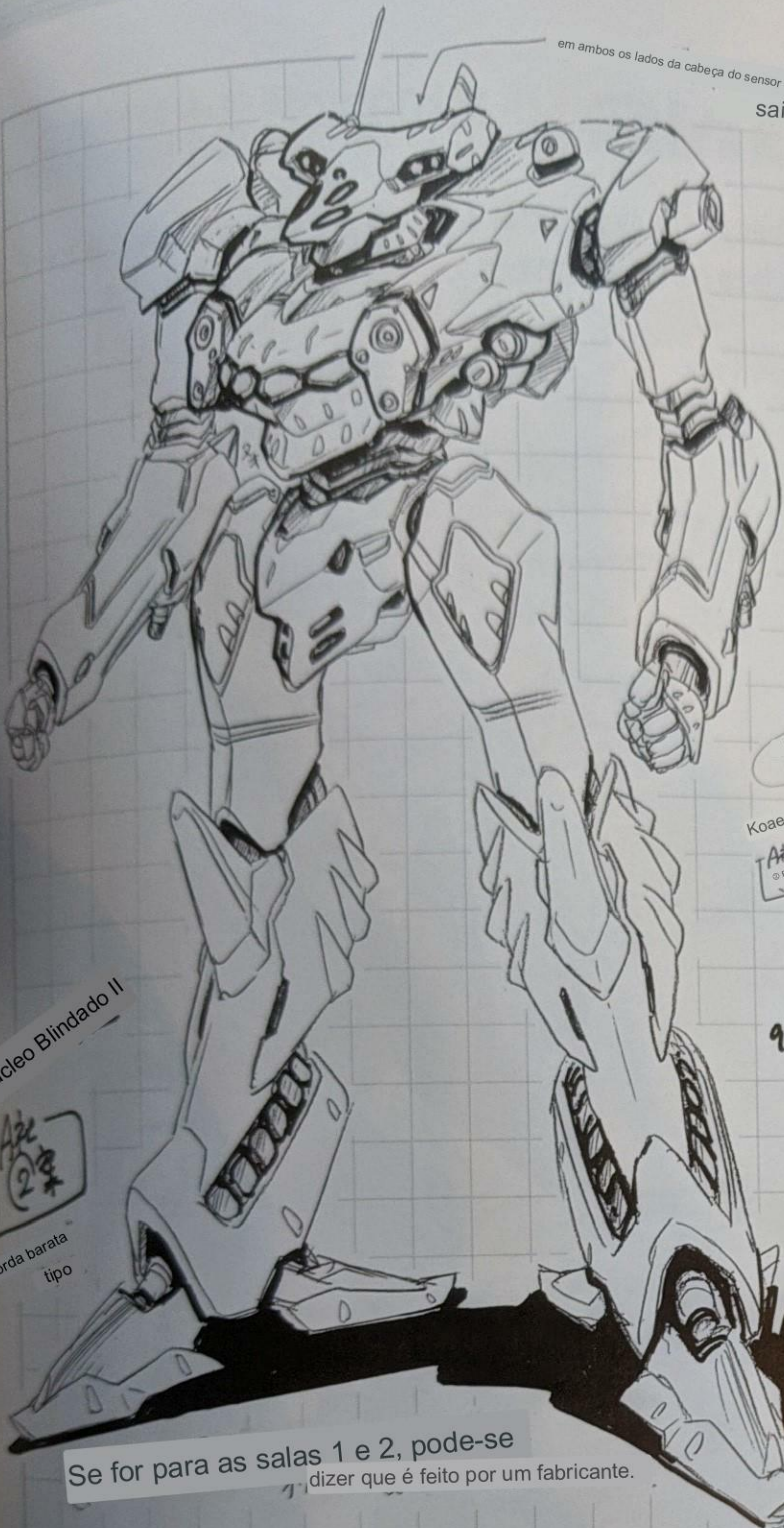


Um AC fortemente armado com um baú em forma de tanque. Caracteriza-se por ter diferentes armas de armas à esquerda e à direita. Além disso, o braço esquerdo parece ser uma arma de tiro rápido e o braço direito parece ser um armamento de energia.

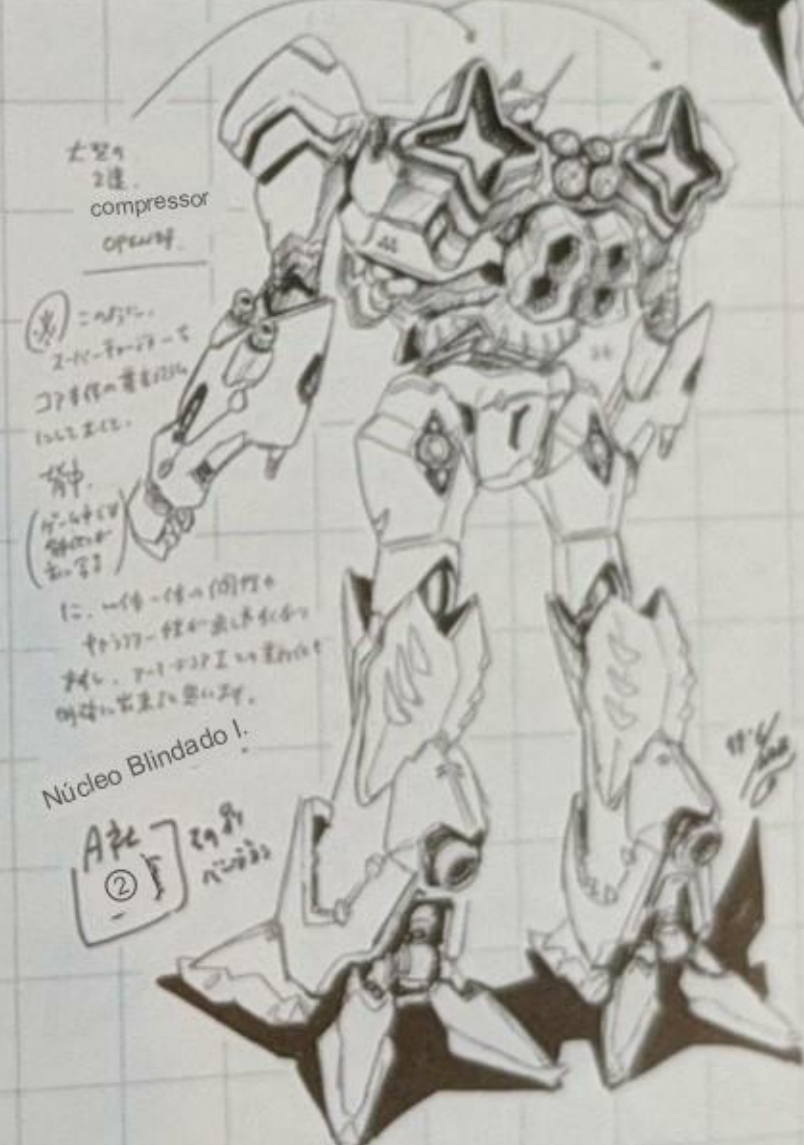
Núcleo Blindado 2

Um novo elemento que apareceu em "AC2", o truque em que a parte de trás do núcleo overboost (doravante referido como OB) se desdobra para revelar o propulsor para OB, parece que várias ideias foram consideradas para cada núcleo.

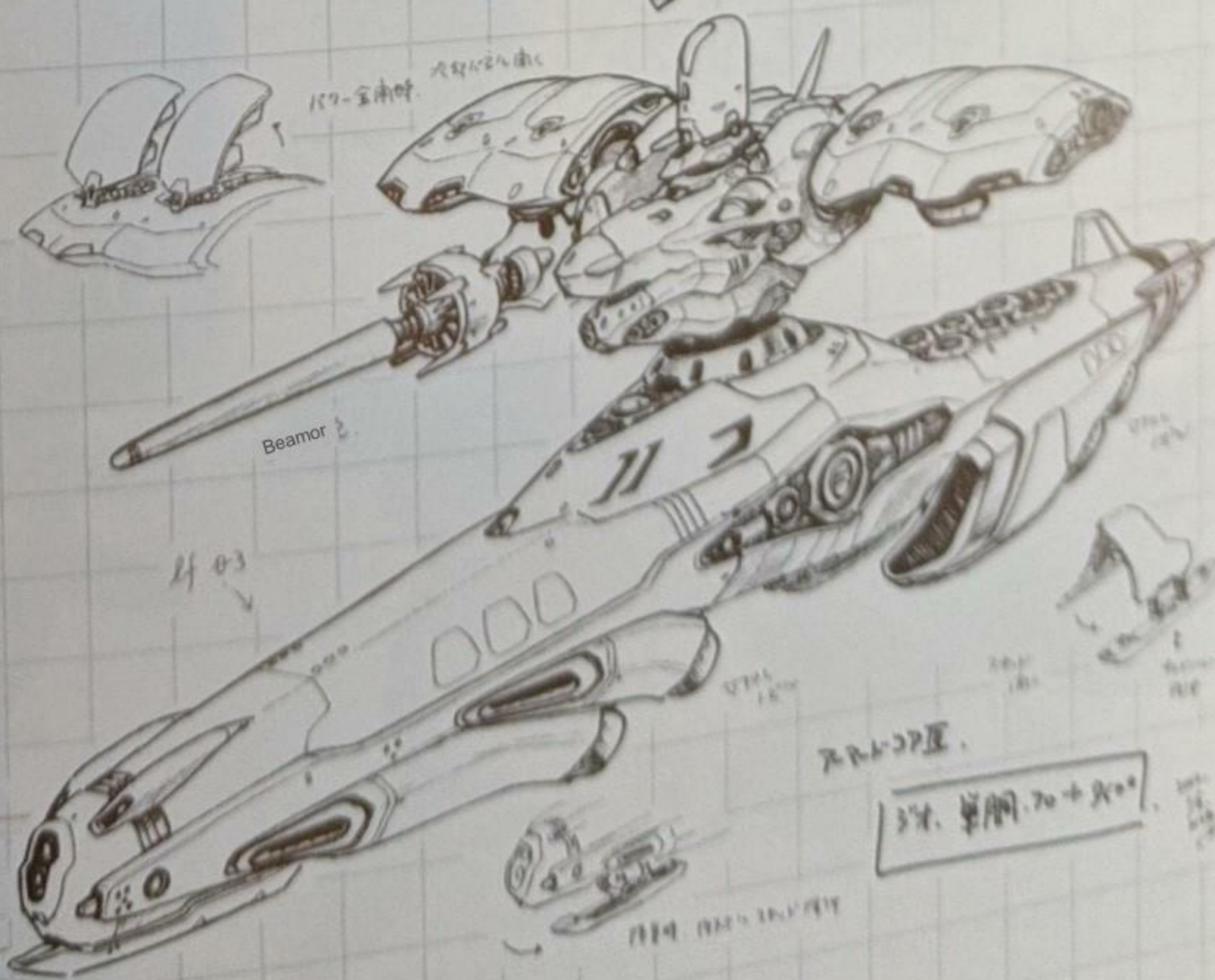
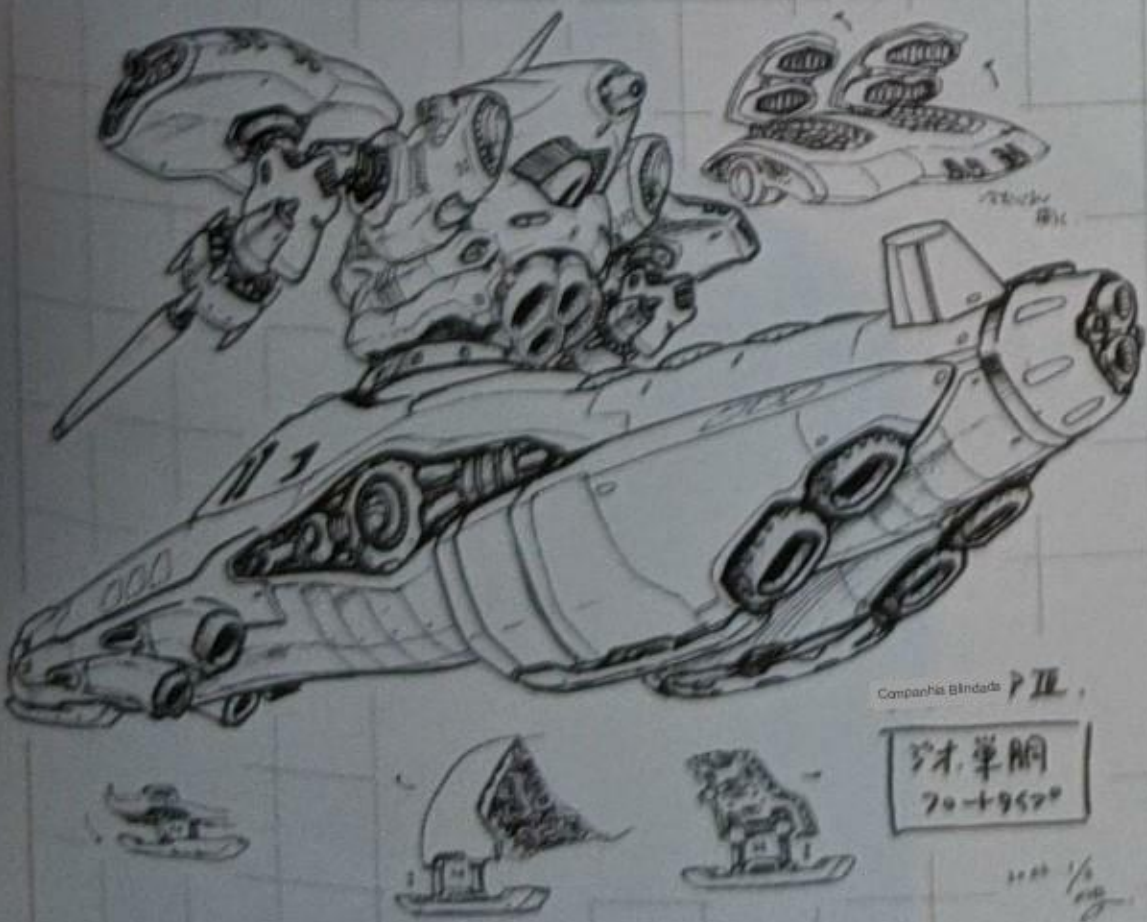
em ambos os lados da cabeça do sensor
saindo



99.6/ME



Se for para as salas 1 e 2, pode-se dizer que é feito por um fabricante.



Núcleo Blindado 3

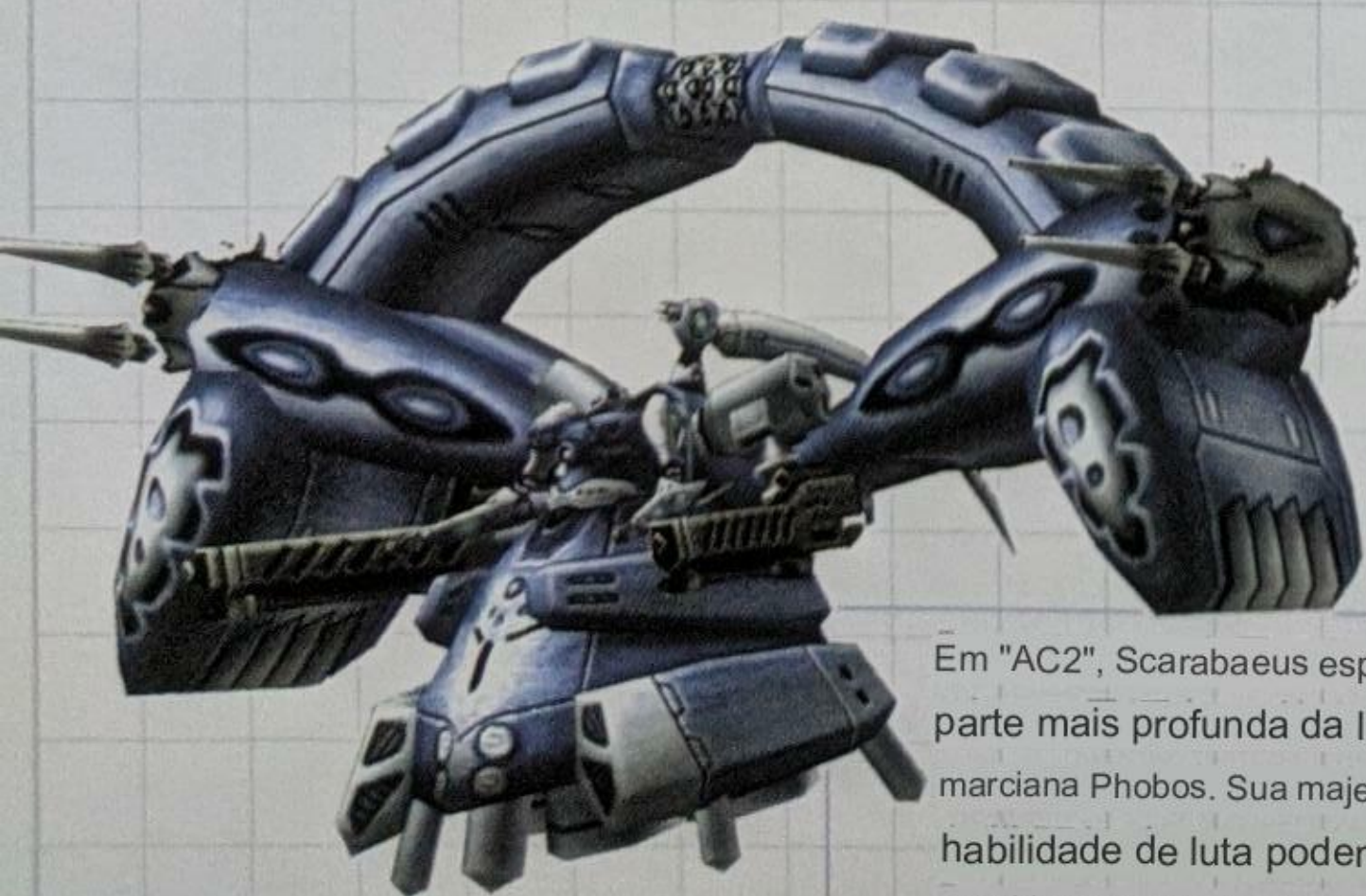
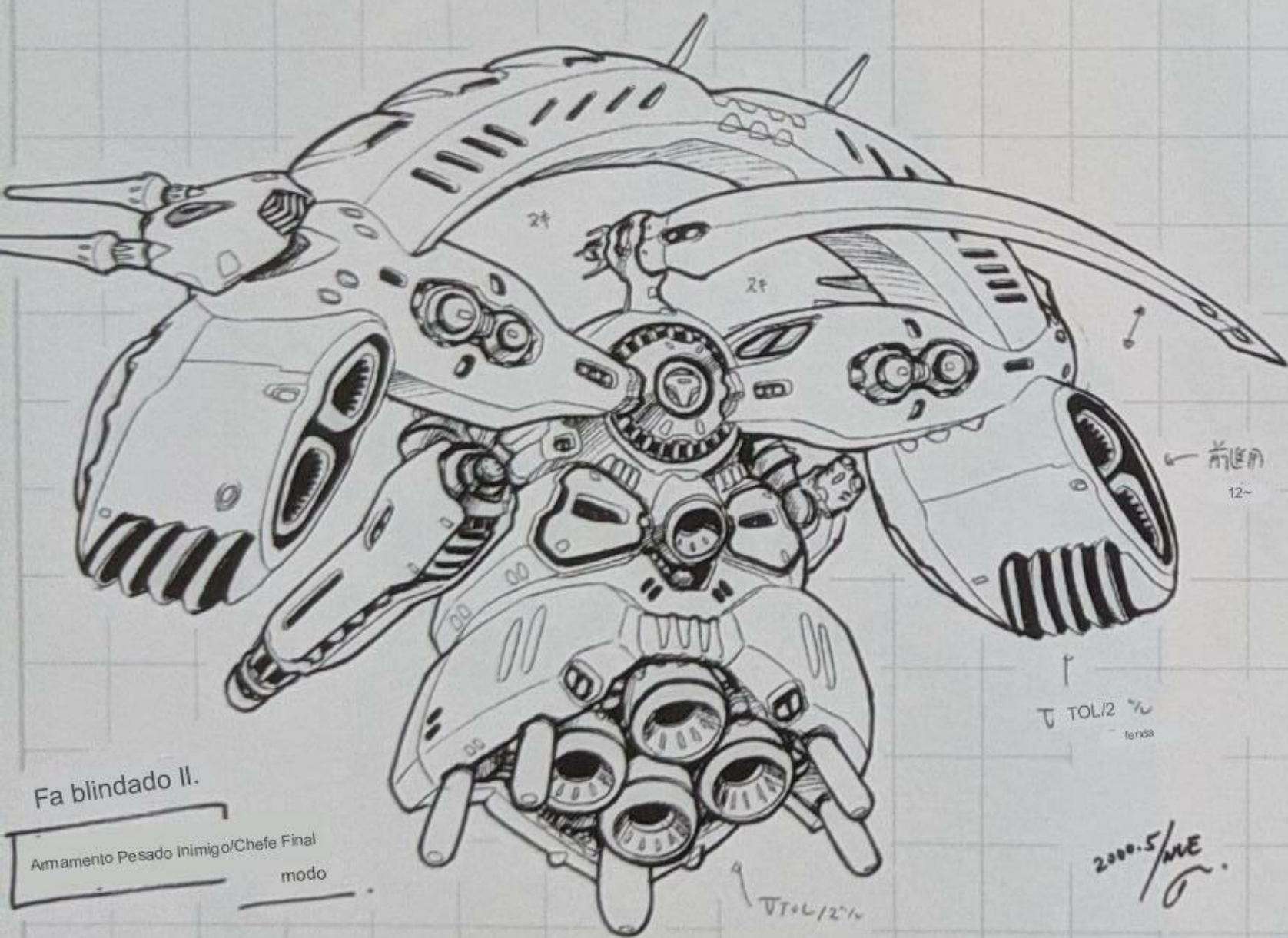
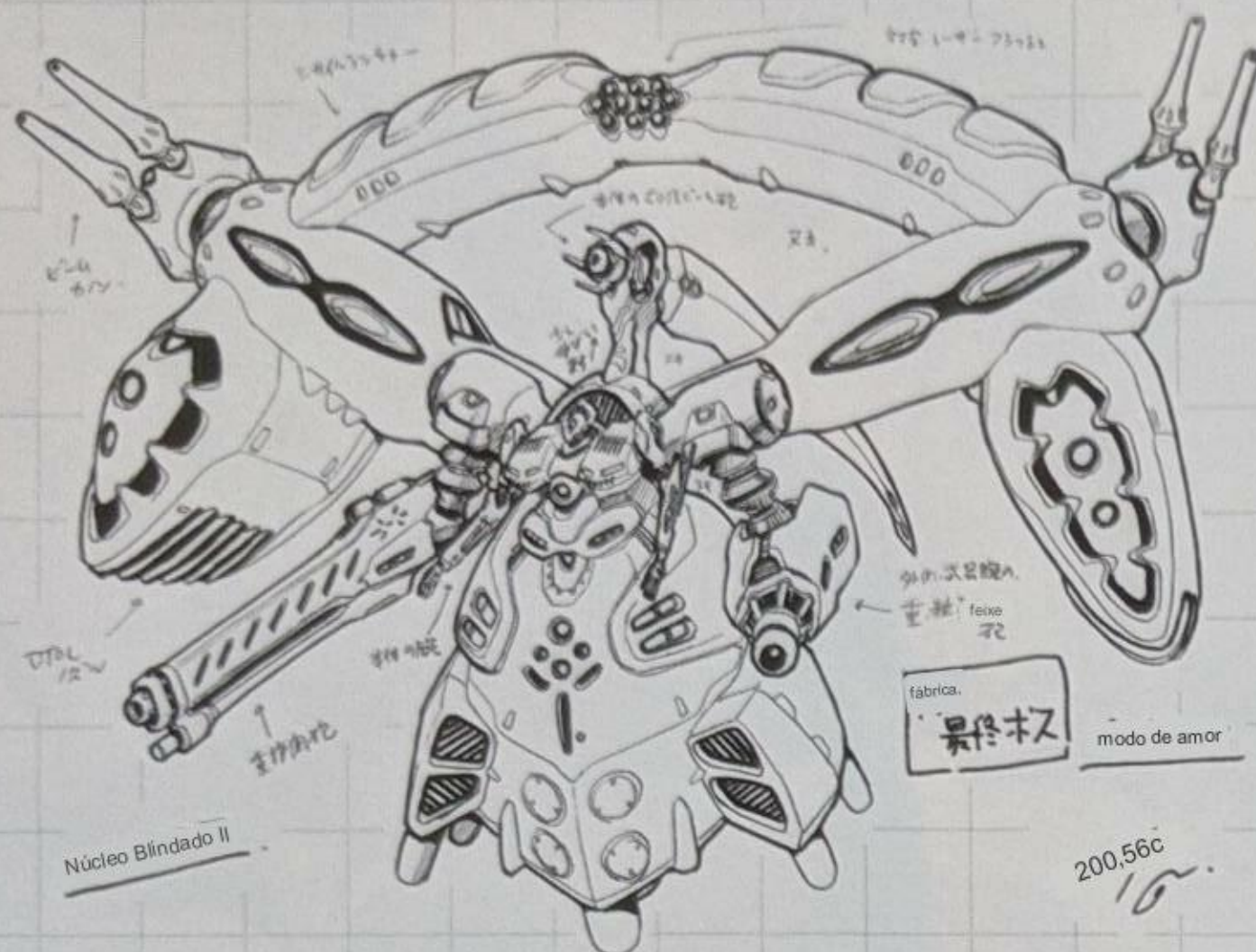
AC equipado com pernas flutuantes "MLR-SS/REM". Na visão de trás, os ombros das partes do braço semelhantes a "MAL-GALE" estão abertos e um mecanismo que funciona como um impulsor é desenhado.

DESENHOS INIMIGOS

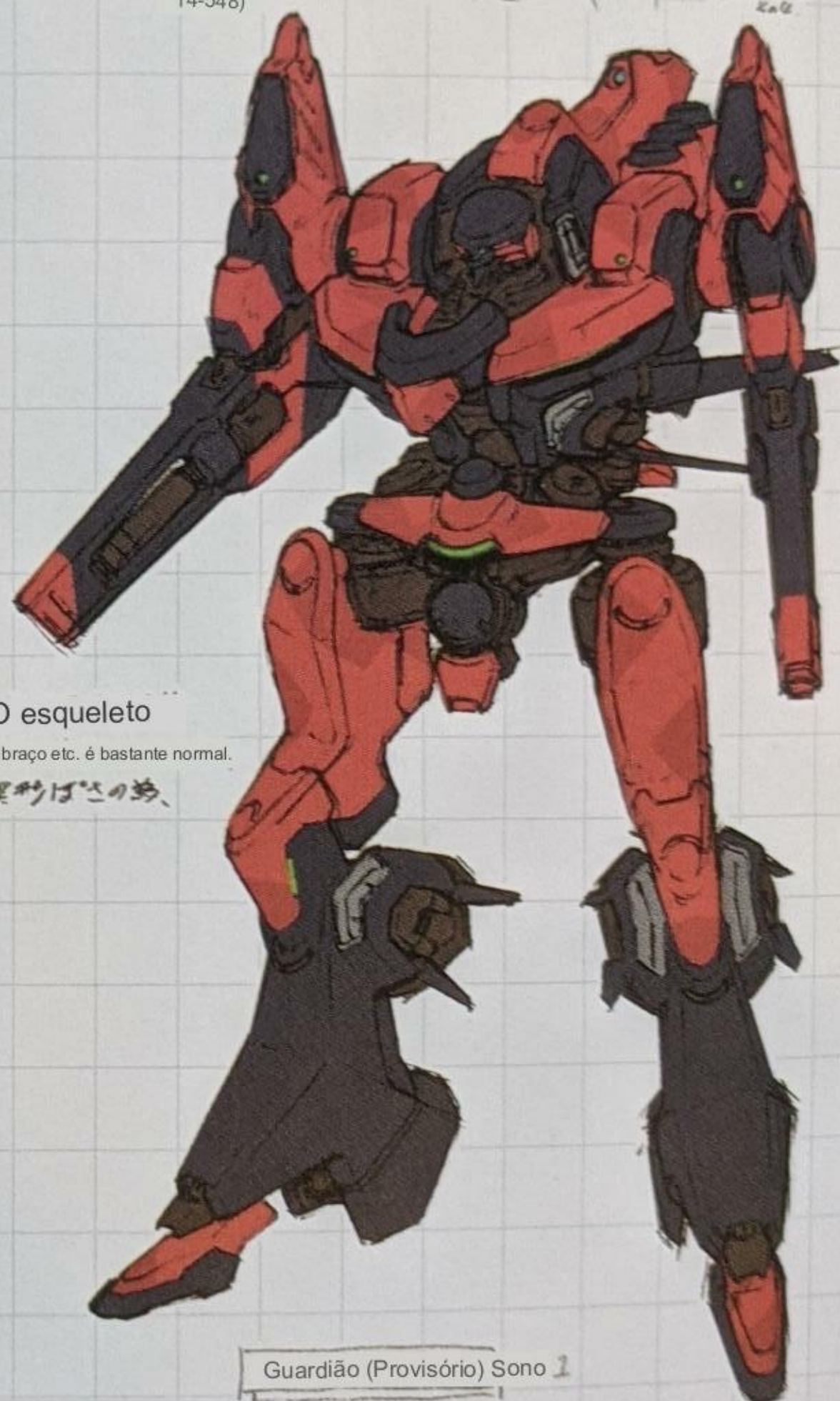
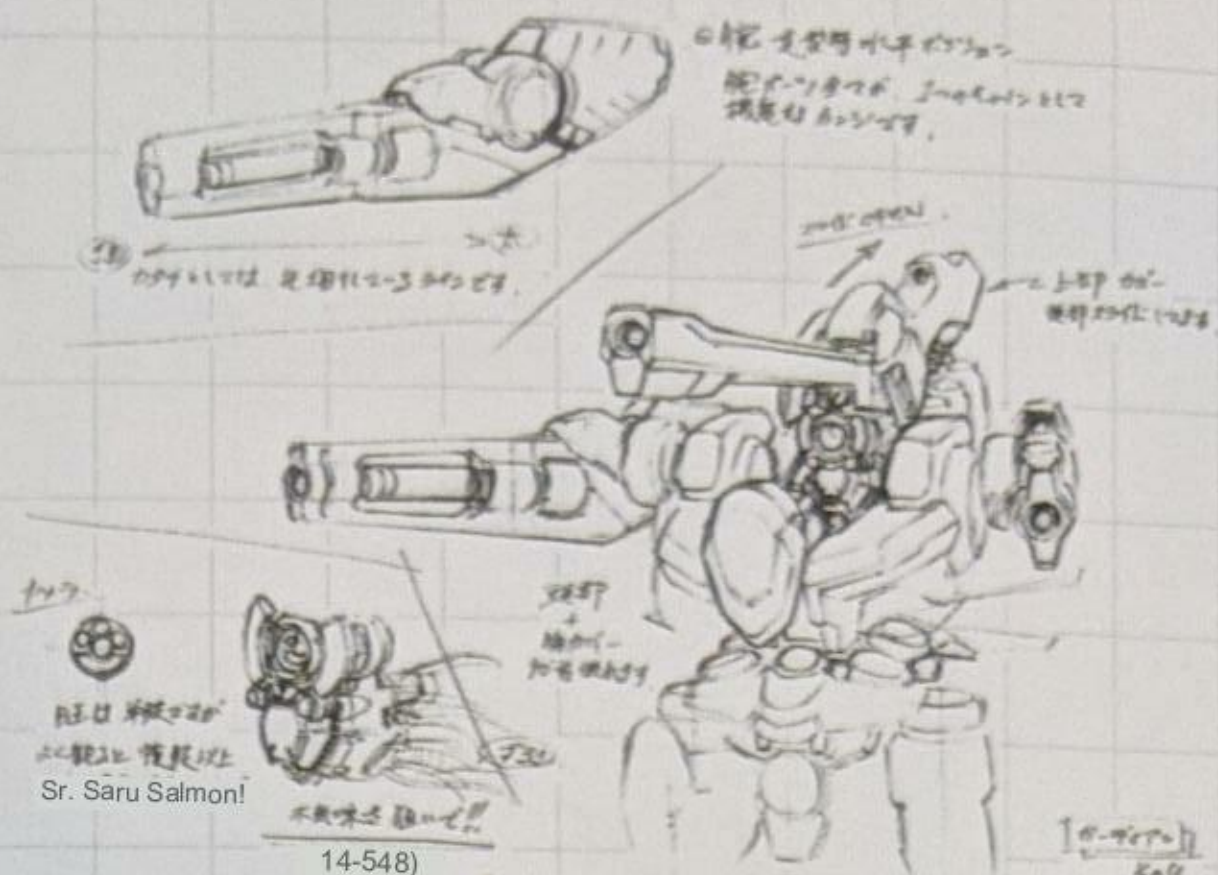
Numerosos inimigos poderosos estão no caminho de Raven. Sua aparência é enganosa e atraente. No entanto, não importa quantas vidas você tenha, não será suficiente se você ficar fascinado pelo inimigo na batalha. Vamos publicar aqui as fotos de cenários dos inimigos que têm poucas oportunidades de ver com atenção.

Skalaeus

NÚCLEO BLINDADO 2



Em "AC2", Scarabaeus espera na parte mais profunda da lua marciana Phobos. Sua majestade e habilidade de luta podem ser consideradas um dos inimigos mais impressionantes que apareceram na série "AC" até agora.



O esqueleto do braço etc. é bastante normal. 果物ばさの勢、

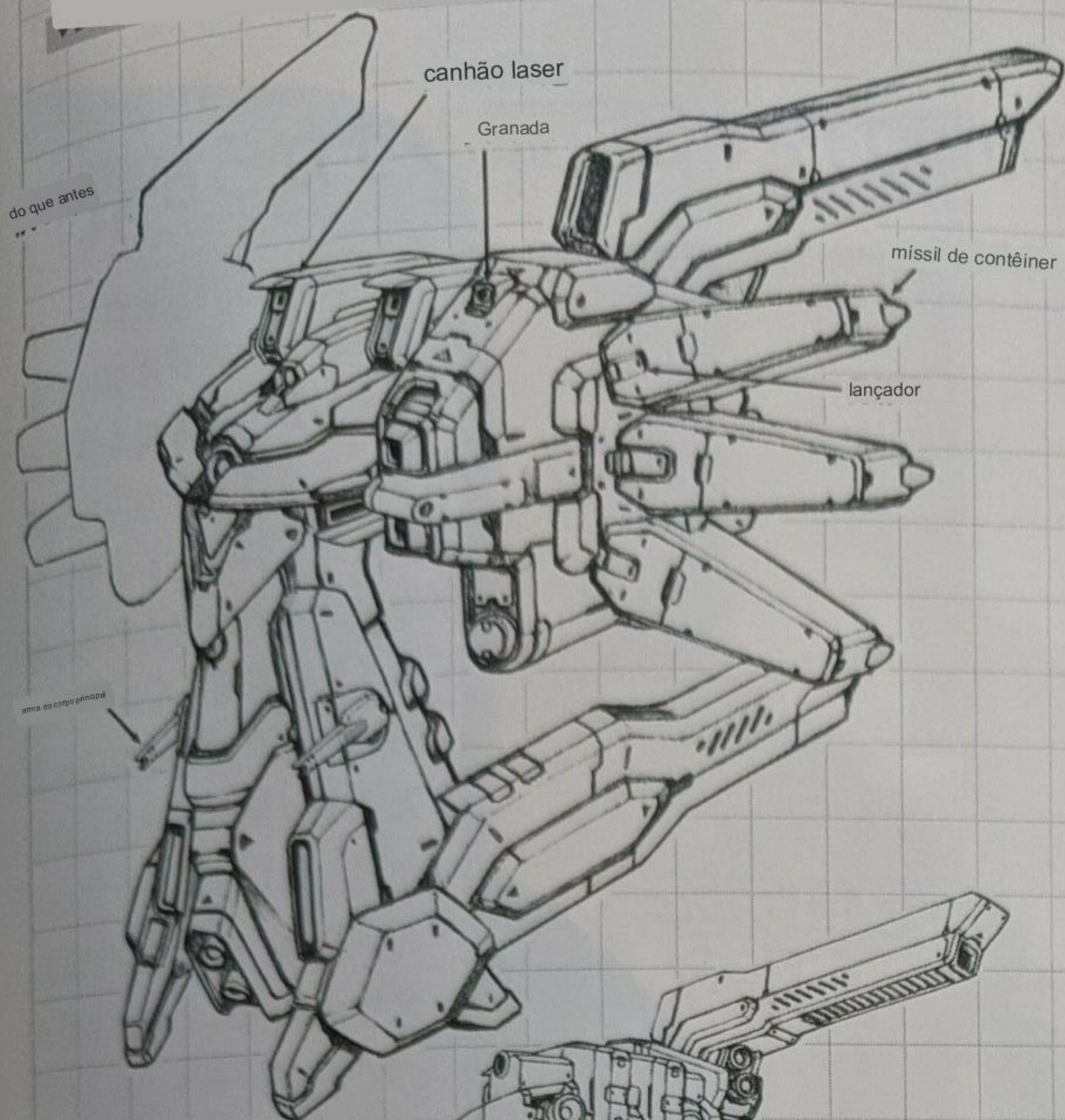
Guardião (Provisório) Sono 1

NEXUS NÚCLEO

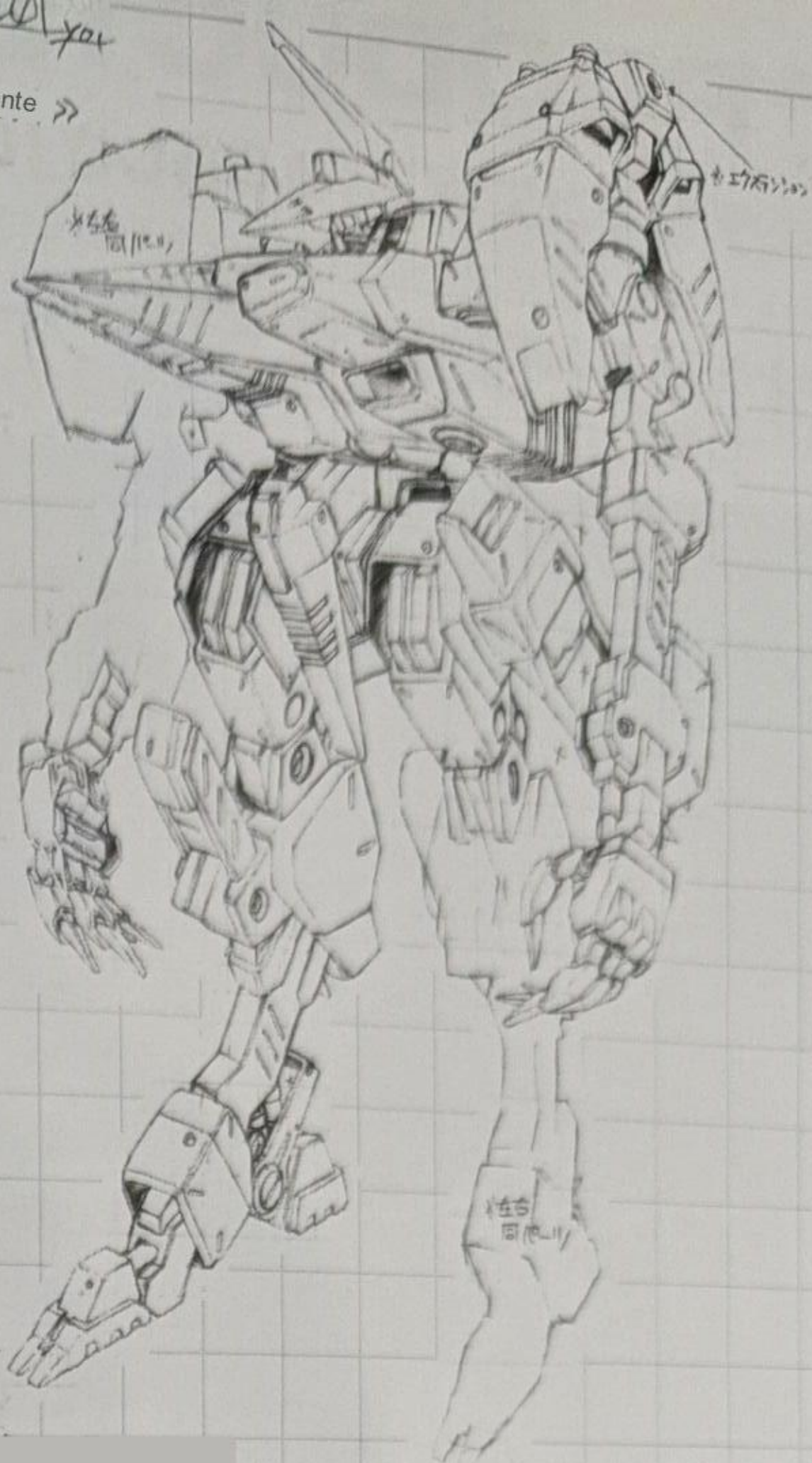
BLINDADO DESCONHECIDO



A arma de velha geração UNKNOWN que apareceu em "ACNX" tem um mecanismo de transformação que transforma toda a parte superior do corpo em uma arma, mas no jogo ela se transforma em uma forma humanóide assim que aparece, então houve poucas oportunidades de vê-la.



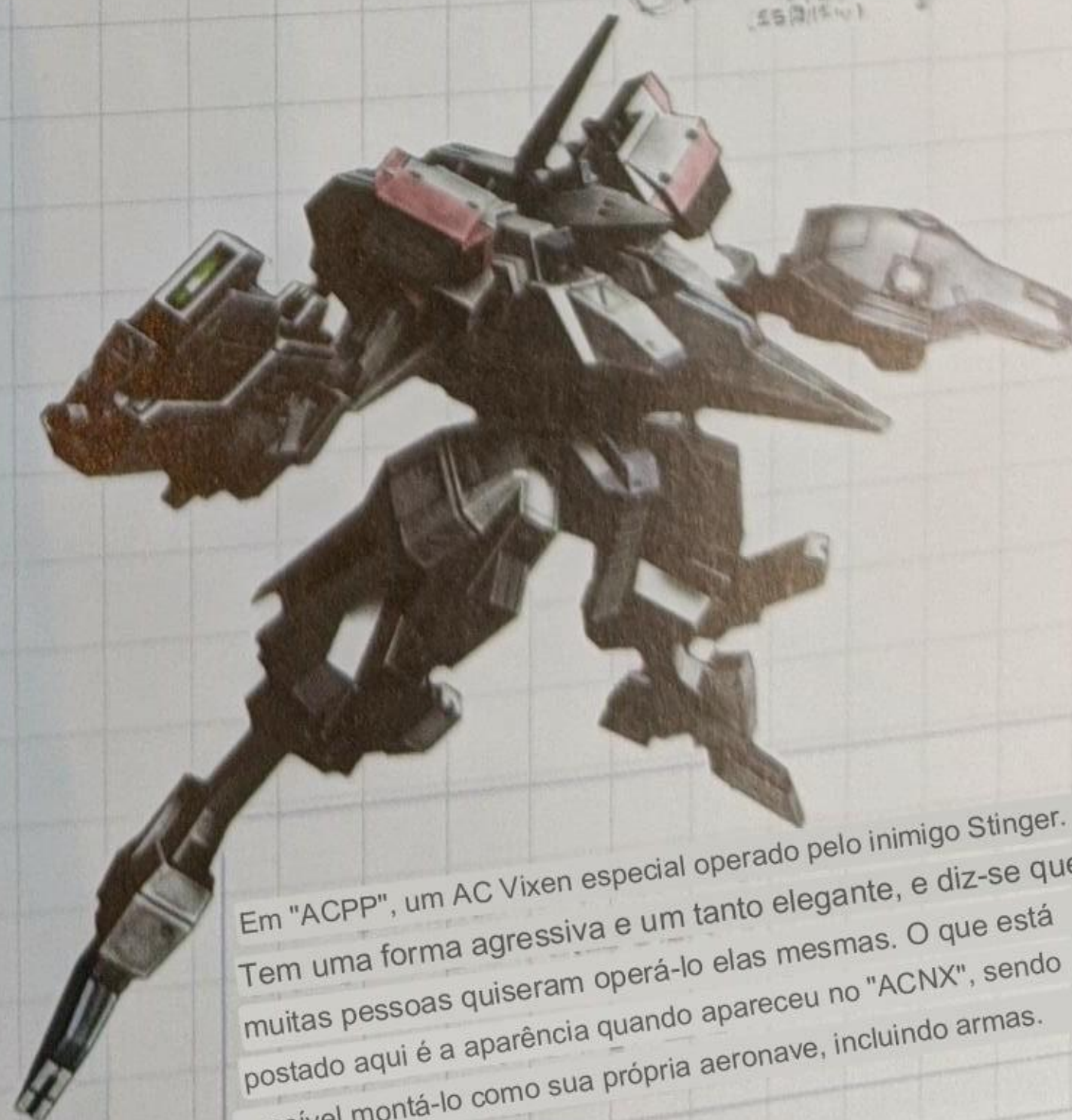
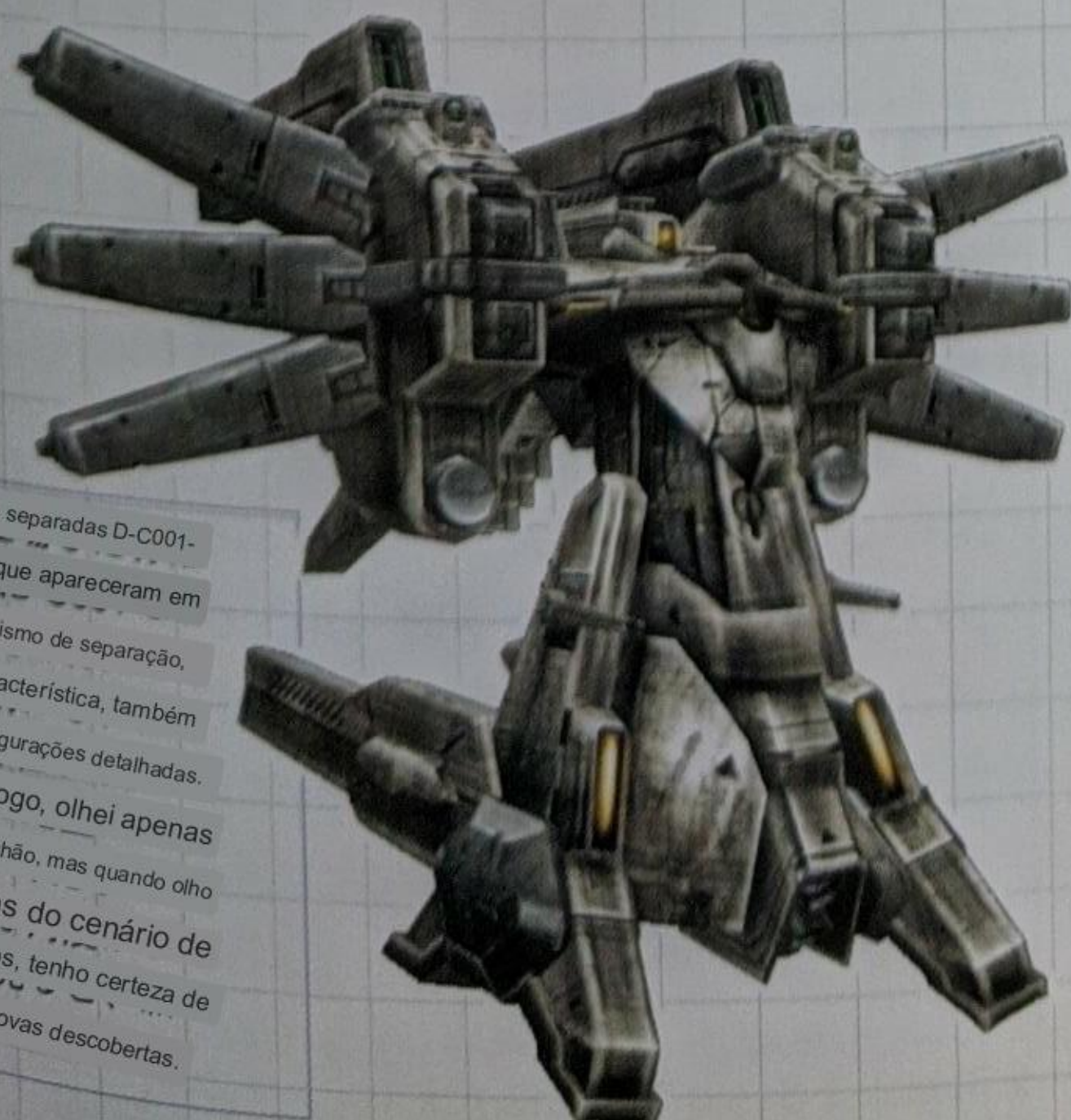
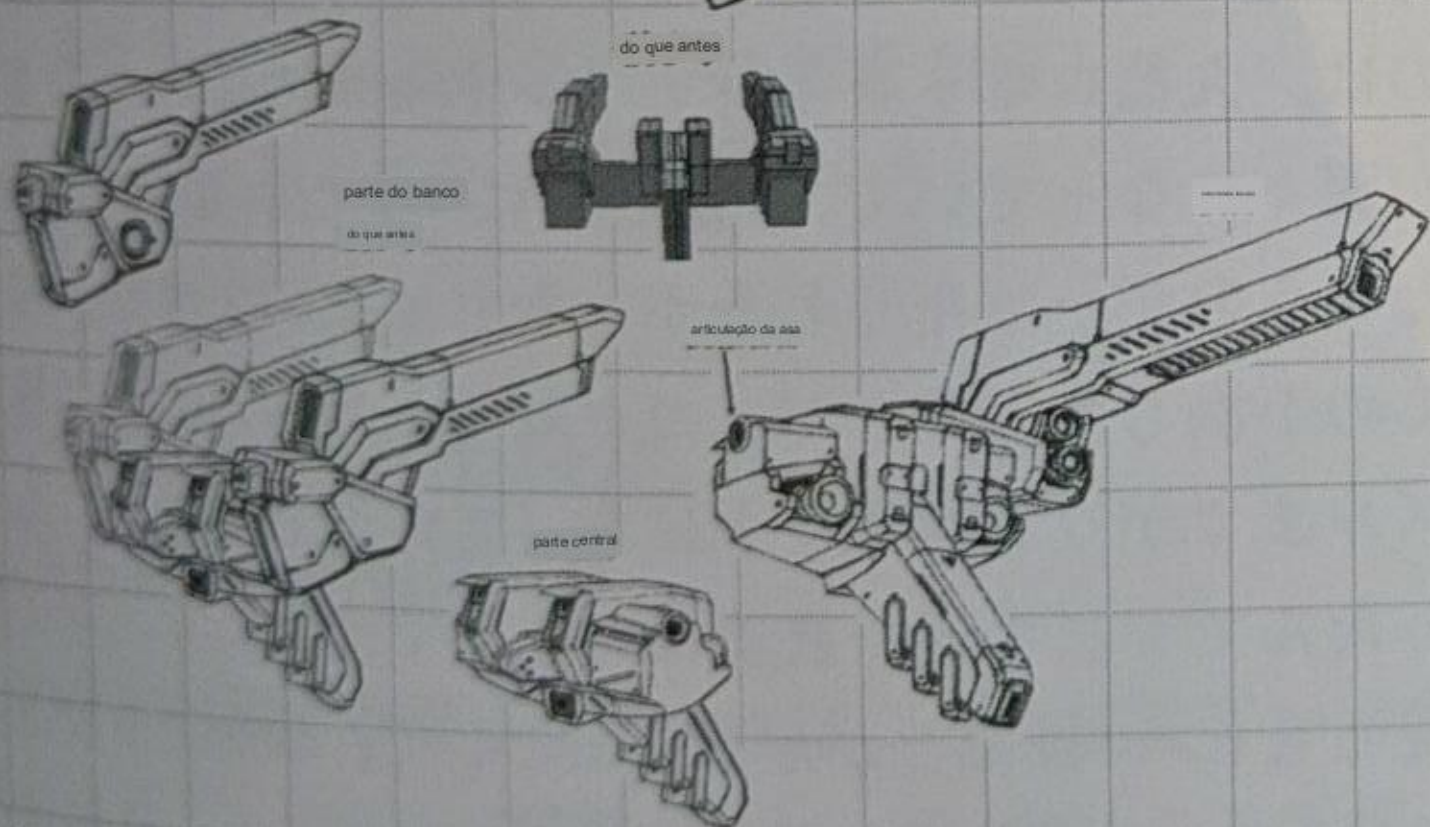
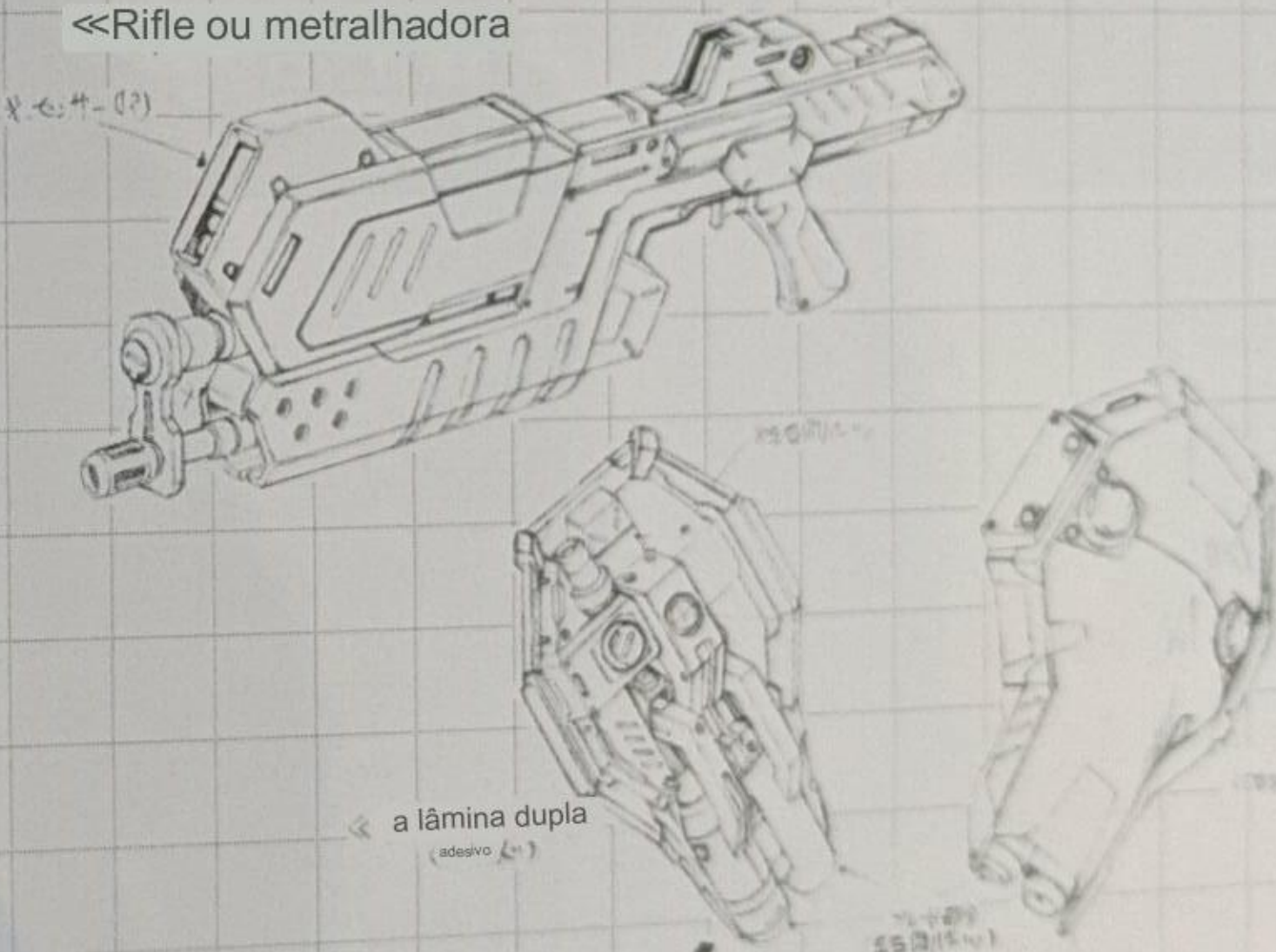
<< frente >>



Vixen

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

<< Rifle ou metralhadora



Armas gigantes separadas D-C001-G e D-C001F que apareceram em "AC". O mecanismo de separação, que é sua característica, também possui configurações detalhadas. Durante o jogo, olhei apenas para cima do chão, mas quando olhei as imagens do cenário de vários ângulos, tenho certeza de que haverá novas descobertas.

Em "ACPP", um AC Vixen especial operado pelo inimigo Stinger. Tem uma forma agressiva e um tanto elegante, e diz-se que muitas pessoas quiseram operá-lo elas mesmas. O que está postado aqui é a aparência quando apareceu no "ACNX", sendo possível montá-lo como sua própria aeronave, incluindo armas.

SESSÃO DE PRODUTOS

Uma jornada de "semelhança com AC" no design

Três gigantes falam sobre o charme do "único" robô AC!



DO SOFTWARE

■ Produtor

Kenichiro Tsukuda

Produtor Toshifumi Nabeshima

Projeto de conceito mecânico Shoji Kawamori

A fonte do charme de AC é

Você também pode correr (?) no núcleo!

Em primeiro lugar, gostaria de falar sobre o estabelecimento da obra "Núcleo Blindado" e o rio.

Sr. Mori, por favor, conte-nos como você se envolveu. Nabeshima: Ouvi dizer que o projeto em si começou quando o jogo de fantasia "King's Field" chegou ao fim, dizendo: "Quero fazer um trabalho diferente do que fiz até agora." Quando entrei na empresa em setembro de 1996, o protótipo já estava pronto, e me pediram minha opinião durante a entrevista: "O que você acha disso?"

Kawamori: A primeira coisa que vi foi aquele vídeo. Robôs e mísseis já voavam pela tela. Na época, todos os fabricantes estavam tendo dificuldade em desenvolver jogos de robôs, então fiquei muito surpreso. Além disso, no final, um humano sai do robô e cumpre a missão, certo?

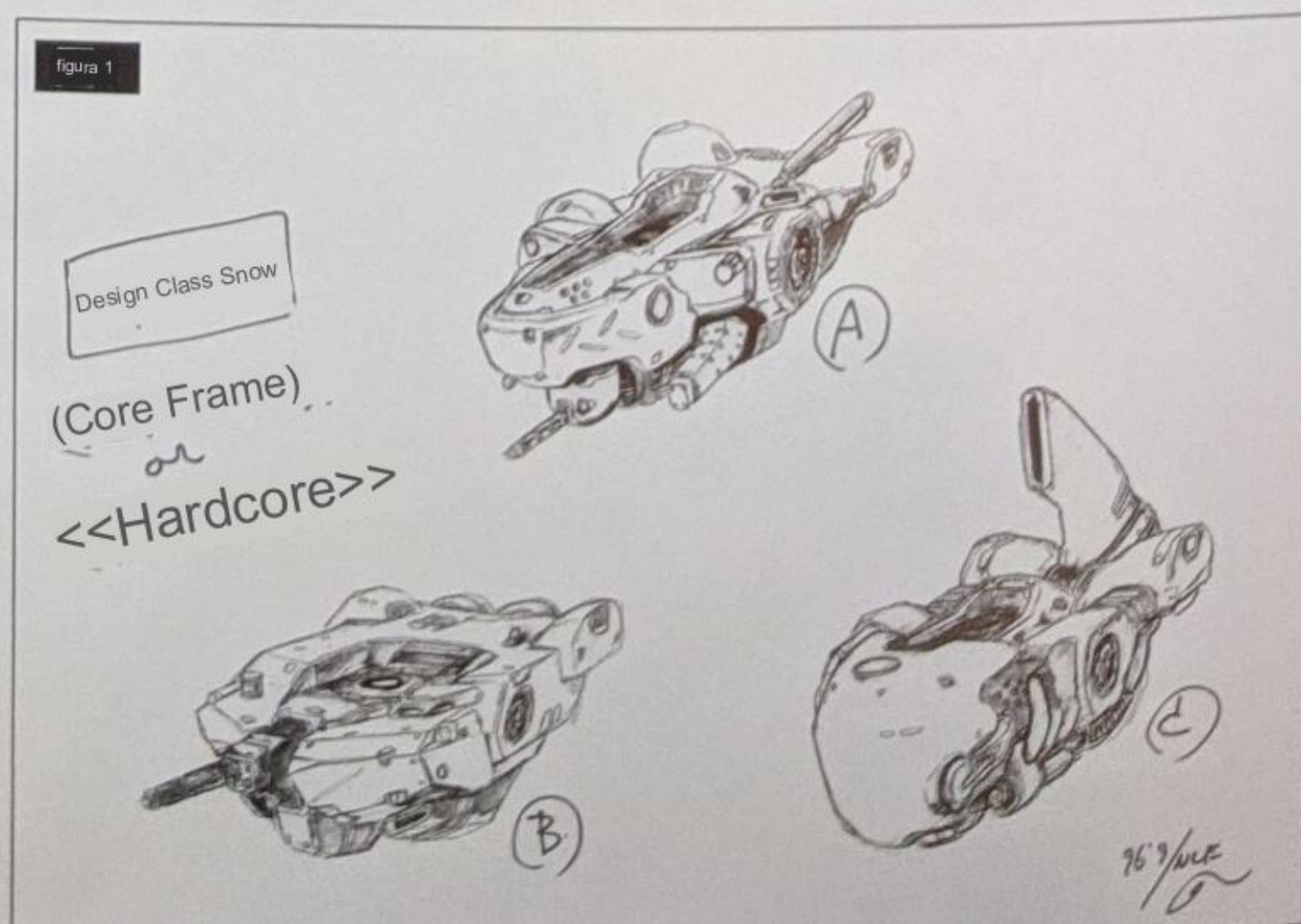
Nabeshima: No início, havia um personagem principal com um nome próprio, e havia uma parte em que ele controlava o robô e uma parte em que o manipulava. No entanto, logo me deparei com uma parede de produção, então tornei a parte do robô independente. Nessa fase, também foi decidido o conceito de "recombinar" as partes, mas os designers internos da época trabalhavam apenas na fantasia, então não havia ninguém que pudesse projetar um robô.

O que é? Além disso, é muito difícil dizer: "Cada uma das partes desarticuladas tem sua própria individualidade e, mesmo que seja reorganizada de alguma forma, ainda será montada adequadamente". Então eu disse: "Vamos perguntar ao poderoso Kawamori-san." Tsukuda: Agora que penso nisso, é um pedido bem ridículo (risos).

Como o trabalho de design real prosseguiu?

Kawamori A primeira coisa que pensei foi como diferenciá-lo dos robôs animados. Para isso, decidimos solidificar o design do núcleo, que

parecia trazer mais individualidade. Até então, a maioria dos robôs tinha dispositivos de propulsão separados, como o corpo principal do robô e uma mochila escolar, e não estava claro onde o motor estava montado. Eu estava insatisfeito com isso, então quis projetar um projeto de uma unidade que incluísse o cockpit, a fonte de energia e os bocais de propulsão. Os membros e as armas são apenas acessórios e, mesmo que você olhe apenas para o núcleo, é uma máquina ou objeto que possui beleza funcional. O título "Armored Core" também deriva disso (ver Figura 1).



↑ Projeto do núcleo inicial por Kawamori. Parece que a imagem dos três tipos de núcleos que aparecerão em "AC1" já foi feita.



É melhor manter a "promessa de

fantasias". (Tsukuda) Nabeshima

A parte que foi estabelecida com "De Core" é grande. Quando percebi que poderia fazer um robô do jeito que quisesse, pensei: "Não é certo que o personagem principal tenha um nome. Na verdade,

quando estávamos fazendo "Armored Core 2",

falava-se de "devemos mudar completamente?" e



Figura 2

↑ Núcleo ZCL-XA/2 da Geomatrix para AC2.



Figura 4

★ Parte do braço "ZAN202/TEM" do "AC2" fabricado pela Geomatrix.

Conflito entre duas grandes empresas de AC que ampliou sua visão de mundo

—Agora vamos falar sobre "Armored Core 2". Em primeiro lugar, neste trabalho, o fabricante das peças foi claramente definido, certo?

Kawamori: Graças a isso, o mundo do AC se expandiu consideravelmente. Enquanto a atmosfera da era PS fica nas partes de Emlord, Geomatrix é futurista e 力風 um pouco heróico. Graças a isso, conseguimos trazer os fãs do Super Robot o mais próximo possível sem destruir a visão de mundo do AC.

▮ Nossa geração cresceu junto com a evolução dos consoles de jogos, então éramos adultos quando o PS2 foi lançado.

Ao mesmo tempo, porém, já havia uma geração de jogadores de PS2 que acabava de começar a jogar Game Boy, e eu não podia ignorá-la como alvo. Para essas pessoas novas, eu disse: "Vamos preparar um design impressionante".

—Especificamente, o que é esse "design impressionante"? Kawamori: Em primeiro lugar, a cabeça.

Diferenciá-lo de outros robôs é a parte mais difícil, então com base no tipo de olho da câmera da era PS, preparamos um tipo de óculos para Jio. Tsukuda: Pessoalmente, acho normal não ter cabeça. Mesmo que seja como uma tampa.

Nabeshima: Se você não tiver uma cabeça como parte, receberá um erro, então não poderia fazê-lo. Agora tenho uma cabeça

▮ que parece um prato. Como posso fazer várias coisas sozinho, acho que não há problema em ser um tanto irracional.

No entanto, como se tratava de um jogo de robôs, decidi na época que deveria manter o contexto em mente. Ninguém nunca viu os verdadeiros robôs humanóides representados no anime, e mesmo que fossem, seriam completamente inúteis (risos). Porém, no Japão de hoje, existe uma imagem de robôs que vem sendo cultivada continuamente, então achei melhor manter tais "promessas imaginárias".

Kawamori: Além disso, Jio adotou um corte furtivo. Faça a parte que era um pentágono ou um hexágono. Por exemplo, colocamos intencionalmente um design que se parece com uma peça de máquina como um quadro de motocicleta na parte externa da perna, que se destaca, ou criamos intencionalmente uma parte exposta na panturrilha leve. A quantidade de tais detalhes aumentou consideravelmente. (Consulte a Fig. 2) Emroad composto principalmente por linhas

—retas e geomatrix composta principalmente por linhas curvas

Kawamori: Conforme a quantidade de detalhes aumenta, a individualidade tende a se perder. Incluindo a diferenciação de outros trabalhos,

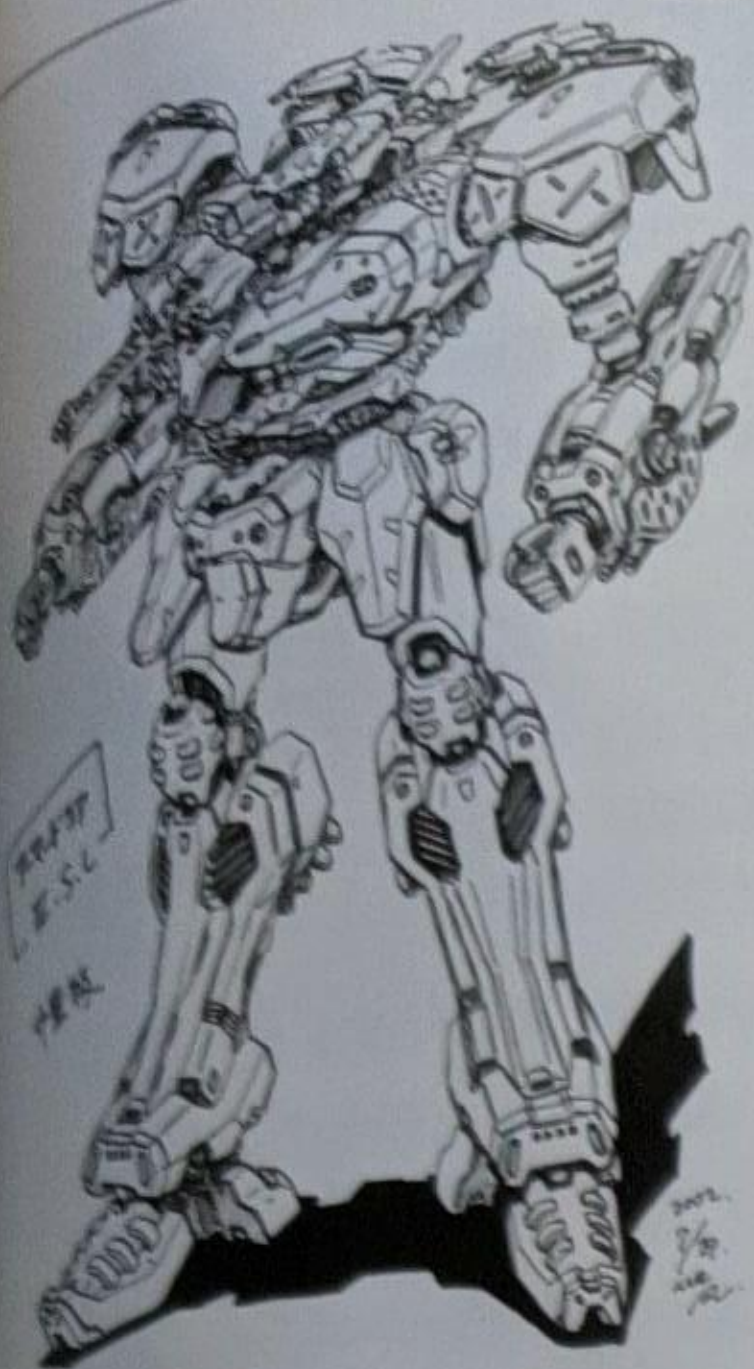


Figura 3

Do design da era "AC3". Há detalhes aqui e ali na lateral da canela que parecem o poder ver que existe, parece ser uma máquina quadro de uma motocicleta. Além de

Começando com os ombros Punning Gio AC (ver Fig. 4), também fizemos as partes circulares tanto quanto possível. Na verdade, os mecha de anime são escritos à mão, então eles não gostam de círculos perfeitos, então eu realmente não posso usá-los!

Nabeshima: Não, foi difícil mesmo nos jogos. Quanto aos polígonos, os círculos são basicamente inúteis.

Não há nada que eu não possa fazer agora, mas na época era muito difícil, então você gostaria de ser

disse: "É um hexágono, mas discreto?" (risos). Sokoro

as pessoas que

modelam estão fazendo o possível e são boas nesse tipo de gosto."

Você me decepcionou.

Kawamori Na verdade, a característica do AC como robô é esse "AC2"

Acho que está quase estabelecido. Peças com

atmosferas completamente diferentes com linhas retas e curvas são diferentes.

Foi uma surpresa para mim que eles tenham montado tudo sem um senso de harmonia.

Kawamori: Na verdade, mesmo as partes compostas por linhas retas devem ser arredondadas em algum lugar para que pareçam naturais mesmo quando combinadas com partes que são principalmente curvas. Por outro lado, mesmo para peças com superfícies principalmente curvas, sempre incluo peças pontiagudas. Pensar nesse arranjo é a parte que leva mais tempo. Se você pensar muito sobre o equilíbrio, não parecerá o mesmo, mesmo que o reorganize.

Poder expressivo do PS2 expandido

Campo "Jogue como quiser"

Além da redondeza, o impacto das alterações de hardware em "AC2" era grande, não era?

Kawamori: O que fez a maior diferença foi "Não me importo de adicionar mais detalhes".

É bom." Todos em Fromm ouviram as especificações do PS2 e disseram: "Você não está tentando nos matar.?" (risos).

Nabeshima: Claro, havia a quantidade de trabalho físico envolvido, mas a fonte de

nossas preocupações era que não conhecíamos os limites do hardware. Tentando fazer muitos inimigos, até mesmo um mapa para isso

Depois de prepará-lo, pensei: "Não posso colocar tanto!" (risos).

Nabeshima: Não faço ideia em que direção devo me especializar.

Eu não. Devo fazer muitos inimigos, devo ajustar os detalhes das peças ou devo disparar cerca de 300 mísseis (risos)? Mas, na verdade, já é uma contradição quando você tem "um míssil que dispara muitas balas" e "uma cabeça com detalhes finos". Se você quiser desenhar um número, não pode desenhar os detalhes e, se quiser desenhar os detalhes, não pode desenhar um número. No final, o objetivo final foi elevar o apelo do AC, que é fazer o que quiser, ao mais alto nível possível. Como atirei 8 mísseis na era do PlayStation, sinto que deveria ser capaz de disparar cerca de 16 mísseis.

O desafio de cada obra

Mantenha AC em 'forma finalizada'

—Por outro lado, o hardware não

mudou desde "AC3", mas

afinal você teve algum problema?

(risos) Mas valeu a pena, e no momento

em que criamos o núcleo leve que

apareceu na abertura, outro avanço se

abriu. (Veja a Figura 5)

Tsukuda: Como não existe um formato fixo como os pesos pesados, os pesos leves são os mais difíceis, não é? Nesse aspecto, tinha uma atmosfera futurista até então, e foi um ponto importante da AC a partir de então.

O ponto também foi bem

manifestado. Kawamori: Por exemplo, a entrada de ar na frente da fuselagem. Você não deve abri-lo para a frente se for atingido, mas no caso de um objeto em movimento rápido, como um AC leve, o ar não entrará mesmo que você o abra para trás. Portanto, ao invés de abrir na frente, ela é em ziguezague para que a bala que entra voando não escape por completo. Acho essas peças bem mais sofisticadas que as leves até o AC2.



Figura 5

↑ O núcleo leve que apareceu na abertura de "AC3". Preste atenção aos lados raspados na diagonal, à forma pontiaguda que é longa na frente e atrás e na curva das entradas de ar nas axilas.

Em termos de pontos, conseguimos estabelecer um estilo alongado verticalmente que usa uma superfície despojada, e os suportes de arma de ombro que costumavam se estender para a esquerda e para a direita não parecem mais arrumados. A dor do parto é grande. Eu provavelmente gosto muito. Tsukuda Por outro lado, uma vez que isso fosse concluído, o resto teria acontecido rapidamente. O AC do Mirage já havia decidido por um plano chamado "assimétrico".

— Com polígonos, não é difícil torná-los assimétricos?

É muito difícil porque eu tenho que fazer, mas quando eu falo com o pessoal, eles dizem: "Consegui!" (risos). Kawamori: Naquela época, minhas habilidades já haviam melhorado consideravelmente. Assim que não precisar fazer correções em modelos de polígonos e desenhos de três lados Porque era lepra. Tsukuda:

Na verdade, mesmo que pareça legal no estágio de design, muitas vezes acontece que quando você o transforma em um polígono, você fica tipo "O quê?" de pé

O ponto de mostrar para não prejudicar a experiência é bastante compreendido.

Eu penso Nabeshima

Sem falar na cabeça da série EYE (veja a Fig. 6), a forma básica do design é a mesma do primeiro jogo, não é? muito Os desenvolvedores têm uma visão clara em suas mentes, então, enquanto esbarram uns nos outros, eles pensam: "Isso é feito de metal, certo?"



↑ Parte da cabeça "HD-NIGHTEYE" que apareceu em "AC1".

"Então, um pouco mais, a sensação de espessura

Quero isso." Talvez

seja o mesmo

para os usuários,

na época de "AC3"

Acho que se buscava uma

espécie de perfeição.

Bom, pelo contrário, me acostumei tanto

que não conseguia fazer formas estranhas.

Há coisas que me deixam confuso. Isso pode ser um problema para o futuro.

— O hardware mudará novamente no primário "AC4", então

Tsukuda: No caso de trabalhos de vídeo, desde que

a situação e a direção sejam de alguma forma gerenciadas, se

você filmar uma mulher chorando, vai parecer que ela está

chorando, certo? Talvez minhas habilidades de atuação sejam um

pouco ruins (risos). Mas nesse jogo a imagem da batalha fica

por conta do usuário, então de nada adianta se o próprio AC, que

é o sujeito, tiver um senso de presença e caráter próprio antes da

produção. Caso contrário, a sensação de estar no controle e a

sensação de presença serão perdidas em um instante. Nabeshima:

De agora em diante, continuaremos a trabalhar com o AC

O mundo da CA

Deve se concretizar.

ansioso por isso

Quero isso

Kawamori: Realmente, a série

AC é sempre um grande

desafio. Eu mesmo fui treinado

consideravelmente (risos).



Toshifumi Nabeshima

• Nabeshima Toshifumi / Produtor. Participou como um projeto de "Armored Core" de 1997. Depois disso, ele trabalhou em "Armored Core Master of Arena" e "Armored Core 2 Another Age", e também atuou como produtor de "Armored Core Nexus" e trabalhos posteriores.

Kenichiro

• Tsukuda Kenichiro/Produtor. Em 1999, ele foi responsável pelo planejamento de "Armored Core Master of Arena", e mais tarde trabalhou como produtor de "Armored Core 2", "Armored Core 3" e "Armored Core 3 Silent Line", ajudando a revitalizar a série suporta.

Masaharu

Kawamori • Shouji Kawamori/ "The Super Dimension Fortress Macross" (84) conquistou o mundo e desde então tem atuado como um dos principais projetistas mecânicos do Japão. Demonstra suas habilidades como diretor de animação, produzindo muitas obras-primas como "Genesis of Aquarion" (2005). Responsável pelo projeto de conceito mecânico para a série "AC". Pertence ao satélite.

GLOSSÁRIO DE NÚCLEO BLINDADO

Vários termos necessários para entender o mundo de "Armored Core" são explicados aqui.

Se você encontrar um termo que lhe interessa, verifique você mesmo e aprofunde sua compreensão.

- AC (núcleo blindado)

■ **AC (núcleo blindado)**

Núcleo Blindado Termo geral para máquinas de combate humanóides desenvolvidas com base no conceito Core, e a grande característica é que partes de cada parte da máquina podem ser trocadas de acordo com a aplicação. Altamente versátil, tomou-se o centro do poder militar em um mundo pós-apocalíptico.

■ Cidade de Isaac Diz-

■ Cidade de Isaac Diz-
complexo subterrâneo construído após a Grande Destruição. Existem outras cidades
se que toda a cidade foi modelada após a cidade de Isaac, o primeiro
subterrâneas. Como resultado, desenvolveu-se como o centro da economia
e indústria do submundo, mas quando o Chrome estabeleceu sua sede, ficou
sob seu controle. É composto de várias camadas e, embora as camadas
superiores sejam bem mantidas, a camada inferior é fortemente favelada e abriga

organizações antissociais.

■ Tratado de Isaac

Pouco depois do colapso do Chrome e do Murakumo Millennium após uma luta corporativa, o submundo mergulhou em um estado de guerra com as corporações que tentavam dominar a nova classe dominante. O Tratado de Isaac foi assinado em Isaac City para resolver essa confusão.

■ Vale de Avalon

Uma nova cidade construída com o objetivo de formar um novo mercado para substituir Isaac City. É também uma cidade com rumores de que o confronto entre as empresas se intensificou pela liderança do desenvolvimento. Em meio a isso, a Murakumo Millennium mudou sua sede para a frente de outras empresas, causando mais conflitos.



- Aliança

Um novo corpo governante formado para restaurar o mundo que foi devastado pelo surgimento de uma arma de ataque especial chamada UNKNOWN. Uma organização formada pela aliança de três grandes empresas, Mirage, Crest e Kisaragi. Mas também há aqueles que se opõem à governança corporativa.



- Unidade tática da aliança

Uma unidade de combate organizada pela Alliance, foi implantada durante a invasão da Vertex. Composto por corvos experientes e ACs poderosos, suas habilidades de combate são extremamente altas. A unidade é liderada por Evangel, um soldado veterano.

- Arena

Uma arena pública onde acontecem batalhas entre ACs competem entre si. Vários terrenos são preparados ACs. Há mais variedade na arena), onde os na arena (não apenas locais reais, mas também sala de jogos oficial. Além disso, com o passar do terrenos virtuais). Além disso, a arena é uma tempo, várias regras e restrições foram adicionadas à arena, e o relação entre a arena e Raven mudou de acordo.

■ DESCONHECIDO

Uma misteriosa máquina autônoma que apareceu do nada e levou o mundo à beira da aniquilação, em meio a uma batalha cada vez mais intensa entre empresas pelo "novo recurso" extraído por Nabis. Também chamada de arma de ataque especial. Seus detalhes são completamente desconhecidos, mas dizem que possui características tanto de um organismo vivo quanto de uma máquina.

た De acordo com uma teoria, também é considerado um fator direto na grande destruição que uma vez destruiu o mundo da superfície, mas até que ponto isso é verdade é incerto.

■ O Incidente de Amber Crown

Este é o nome dado a uma série de incidentes que ocorreram em Amber Crown, uma das cidades subterrâneas. Diz-se que uma organização que afirma ser a Agência Wendy está desenvolvendo protótipos de armas nesta cidade subterrânea, mas o sucesso de Raven impediu que esse plano acontecesse. Naquela época, a Organização Wendy introduziu uma grande arma chamada "Phantasma", mas também foi destruída por Raven.

EO

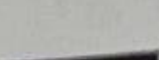
Exceda a Órbita. Um termo geral para terminais de ataque autônomo instalados no núcleo AC. Separado do AC, o ED procura e ataca automaticamente, atuando como uma arma de apoio para o AC. Como resultado, é possível atacar com alta densidade, e muitos Ravens adoram isso.

■ Tempestade Iminente

Uma organização terrorista que conduz sabotagem e outras atividades ilegais principalmente em Isaac City. Eles não querem viver na cidade subterrânea, e seu slogan é "libertação da humanidade do mundo subterrâneo". No entanto, por outro lado, a Imminent Storm tem um aspecto como uma organização subordinada do Chrome e está conduzindo inúmeras atividades clandestinas para garantir interesses no Chrome.



■ Índias Um grupo

 ■ **Índios Um grupo**

armado que ostenta o maior poder entre muitas organizações ilegais. Ele defende a formação de uma nova estrutura de governança e lança ataques armados contra o governo e as corporações da Terra. Muitos dos membros são pessoas pobres deixadas para trás na cidade subterrânea, mas também há alguns que afirmam ser ex-Ravens, e sua capacidade de luta não pode ser subestimada.

■ Instituto Wendy Um

■ **Instituto Wendy Um**

instituto de pesquisa baseado em Amber Crown. Diz-se que é operado com o investimento de capital de várias grandes empresas, incluindo a Chrome, mas os detalhes são desconhecidos. No entanto, parece que ele estava envolvido em algum tipo de desenvolvimento de armas, e pesquisas estavam sendo conduzidas usando tecnologia cibernética relacionada a humanos aprimorados. Esta pesquisa, que visava estabelecer um excelente sistema de controle conectando o corpo humano e as armas diretamente, foi chamada de "Projeto Fantasma".

■ Canhão de satélite

Um satélite de artilharia de longo alcance programado para atacar indiscriminadamente intrusos em áreas específicas da superfície da Terra (também conhecidas como áreas inexploradas ou linhas silenciosas). O corpo do satélite está localizado em órbita geoestacionária e, quando uma ordem de ataque é dada pela IA, ele imediatamente inicia o bombardeio. Esse

A investigação da Rentline encontrou dificuldades, mas graças aos esforços de um certo Raven, a investigação foi concluída. Ao mesmo tempo em que a IA foi destruída, o ataque do canhão satélite também parou.



■ Evangele Um

veterano Raven que lidera a Alliance Tactical Unit. Ele tem alto carisma e é altamente confiável por seus subordinados. Ele também é altamente qualificado como guerreiro e é conhecido por demonstrar seu estilo de luta demoníaco no campo de batalha. No entanto, embora ele apoie a Aliança, ele também tem ambições ocultas e não é uma pessoa para ser menosprezada.

Também

conhecida como inteligência artificial ou inteligência de máquina, é um ser com uma inteligência oculta comparável à dos humanos. Portanto, além de ser usado para controlar armas de combate não tripuladas, no caso da IA em larga escala, também foi usado para melhorar o meio ambiente em escala planetária e manter a ordem social. Era uma IA chamada “Administrador” que governava a cidade subterrânea de Layered, que se tornou o lar da humanidade após a Grande Destruição. Mais tarde, os administradores começaram a atacar os residentes em camadas, mas parece que esta foi uma ação pré-programada para ver se a humanidade tinha o poder de reviver na superfície. E quando o gerente foi destruído pelas mãos da humanidade, foi julgado que a humanidade tinha a capacidade de retornar à superfície.



■ AI Research

Institute Estabelecido quando as investigações da Silent Line começaram a sério. Instituto de Pesquisa. No entanto, o conteúdo detalhado da pesquisa não é claro e é uma instituição misteriosa cuja existência é até questionável. Parece que ele estava conduzindo pesquisas sobre as armas de IA que encontrou na Linha Silenciosa e que estava tentando aplicá-las ao sistema de controle do AC.



■ Emroad E A

maior empresa do mundo após a guerra de 30 anos. Também é conhecida como desenvolvedora e fabricante de peças AC com ênfase em funcionalidade e confiabilidade, assumindo a tendência de produtos à base de cromo. No entanto, quando se tratou de entrar no mercado de Marte, foi ultrapassado por seu rival, Geomatrix, e cometeu o erro de se contentar com a posição número 2. Como resultado, as colisões com a geomatriz nunca param.



■ O nome

oficial da LCC é Empresas de grande porte do Comitê Central. Uma filial sob o controle direto do governo da Terra, foi estabelecida para controlar a intensificação da competição pelos direitos no mercado de Marte e monitorar conflitos entre empresas e seu domínio. Portanto, embora seja nominalmente a organização governante de Marte, tornou-se anônima porque não tem uma voz forte. No entanto, não é completamente impotente, e a unidade de combate real "Flightners" com o objetivo de manter a ordem pública é uma unidade sob o controle direto do LCC.



obstetra

impulso excessivo. É uma função instalada no núcleo do AC e, ao liberar o limitador do gerador, exibe desempenho de aceleração explosiva. Consome muita energia e tem perigo de descontrole térmico, mas é bastante utilizado, principalmente pelos Ravens, que se especializam em combate em alta velocidade.

■ Operador

Foi após a chegada da humanidade a Marte que uma entidade semelhante a um apoiador chamada operadora começou a ser anexada a Raven (Layered tinha uma operadora desde o início). O operador, que acompanha principalmente o lado informativo da batalha, é uma existência indispensável para Raven, e não é exagero dizer que ele é um parceiro.

■ Mecanismo de proteção

Máquinas de segurança pertencentes a vigilantes e grandes corporações em cidades subterrâneas, dependendo do uso

Eles têm várias formas e habilidades, mas todos têm em comum o fato de realizarem ações autônomas usando IA. Alguns mechas de guarda estão armados, mas comparados aos ACs, suas capacidades de combate são baixas e a estratégia básica dos mechas de guarda é confiar em seus números na batalha.

■ Kaede

Uma estação espacial de propriedade da Murakumo Millennium. Tem uma massa excepcional para uma instalação orbital e consiste em uma porta de ancoragem, vários blocos vivos e uma instalação de catapulta. Originalmente, Murakumo descobriu e consertou uma estação orbital construída antes da Grande Destruição, e funcionou como um centro de pesquisa para o desenvolvimento de produtos industriais e novos materiais. No entanto, à medida que o confronto com Chrome se intensificava, a fortificação avançava rapidamente, e diz-se que veio para preparar a invasão das forças inimigas.

□ Marte

Quarto planeta do sistema solar. Embora pese cerca de metade da massa da Terra, tem uma atmosfera e foi pensado para ser habitável para os humanos. No passado, a humanidade realizou o “Projeto de Terraformação de Marte” com o objetivo de colonizar Marte, e estava realmente trabalhando na remodelação do planeta, mas foi esquecido por muito tempo devido aos efeitos da grande destruição.

■ Plano de terraformação de Marte Um

termo geral para o plano de remodelação e migração de Marte que a humanidade realizou antes da Grande Destruição. A existência do plano em si foi esquecida devido aos efeitos da Grande Destruição, mas a Geomatrix que descobriu o plano liderou o projeto de colonização. Como resultado, Marte se desenvolveu como uma segunda Terra. No entanto, devido a conflitos entre empresas que visam monopolizar o mercado de Mars, Mars também se tornou um campo de batalha.

■ Garagem

Um local para manutenção e reforma de AC. Com espaço para um ou vários ACs, a Garagem se torna um local de descanso para ACs e Ravens que retornam do campo de batalha. Além disso, a garagem se comunica com várias instalações via rede, para que você possa comprar e vender peças de AC, registrar-se na arena e solicitar missões da garagem.



Manager

Inteligência de máquina que gerencia e opera Layered, uma cidade subterrânea com várias camadas.

Após o cataclismo, ele atuou como o governante dos humanos que migraram para Layered. No começo, o governo correu bem e a raça humana estava se recuperando sem problemas. No entanto, quando ficou claro que o ambiente da superfície havia se recuperado a ponto de suportar a sobrevivência da humanidade, mudou completamente sua política de governo e começou a atacar forças que mostravam uma atitude hostil. Ele acabou se radicalizando a ponto de atacar civis, mas tudo isso foi um programa pré-combinado. Portanto, quando o administrador foi derrubado pelas forças rebeldes centradas em Raven, a humanidade voltou à superfície.

■ Em um

mundo devastado pela catástrofe corporativa, o governo governou em nome do governo. é uma empresa. Sob a liderança de empresas com abundante capital e influência, os seres humanos expandiram sua vida social em cidades subterrâneas. No entanto, à medida que a sociedade se estabilizou, surgiram conflitos entre as empresas. Em particular, grandes empresas consideradas influentes eclodiram em conflitos armados por monopólios de mercado, dando origem a novos conflitos.

■ Sindicato Corporativo

Uma aliança entre empresas formada em torno do Chrome após a Grande Destruição. Ele se dedicou a reconstruir



a humanidade, começando com o Plano de Desenvolvimento da Cidade Subterrânea (Plano de 100 Anos), e trabalhou para manter e restaurar a sociedade humana. No entanto, com a estabilidade social

A medida que a popularidade do Chrome aumentou, tornou-se um grupo que dependia quase inteiramente dele.

■ Kisaragi

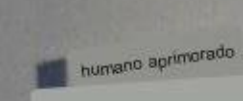


segue a Mirage e a Crest em sua própria linha de peças AC. Estamos Ela tem uma reputação por sua habilidade e é uma grande empresa que

KISARAG de alta habilidade. Além disso, a Nabis, que descobriu um "novo recurso", esta ligada desenvolvimento de peças AC, e está realizando pesquisas conjuntas. Portanto, "estou em Shin Shiba, por um vantajoso tubo vertical que permite que a tecnologia obtida da Taigen seja utilizada no mas por outro lado, tomei conhecimento da verdadeira natureza do "novo recurso" e tive medo dele. é

■ Elevador Orbital O

conecta o solo e a órbita do satélite geoestacionário, construído na terra Como parte do plano comprimento do poço seria de até 36.000 km. Mars Terra Um longo elevador que de formação, também foi construído na órbita de Marte e foi usado principalmente para transportar mercadorias entre o solo e a órbita do satélite.



Um termo geral para aqueles cujas habilidades físicas e mentais foram artificialmente aprimoradas. Aqueles que passaram pelo processamento de aprimoramento tiveram seus reflexos melhorados várias vezes a várias dezenas de vezes em comparação com os humanos normais. Além disso, a capacidade de suportar G também é aprimorada e é possível demonstrar habilidades incríveis como piloto AC. Portanto, é dito que muitos dos rankers estão se fortalecendo. Houve também um incidente ilegal no qual Raven, que havia acumulado dívidas, foi fortalecido à força e colocado em uma missão.

■ Quote Plateau

Airfield Um dos aeródromos de propriedade da Murakumo Millennium. É a pedra angular do cruzamento das rotas aéreas que ligam as cidades subterrâneas espalhadas por todo o país, e possui uma longa pista que pode acomodar aviões de grande porte. Além disso, como as instalações militares também estão anexadas, MTs armados e mecanismos de guarda são implantados no local.

■ Grande Ponte

Uma enorme ponte suspensa sobre uma grande linha de falha adjacente às Montanhas Latina em Marte. A única rota terrestre para a cidade satélite de Emlord, Zakuguchi City, passa por esta ponte, e a Grade Bridge é um ponto chave para a defesa da cidade. Por esse motivo, muitas aeronaves e baterias de artilharia móvel são posicionadas ao redor da ponte, bloqueando a aproximação das unidades Geomatrix e LCC.



■ CREST

No mundo pós-apocalíptico, a segunda empresa depois da Mirage. Para competir com a Mirage, que possui a maior participação de mercado, ela está trabalhando em estreita colaboração com outras pequenas e médias empresas. No entanto, nos bastidores, ele tem vários esquemas e fornece secretamente armas para serviços que estão em conflito com o Mirage por causa de "novos recursos".



Uma organização de despacho mercenário organizada dentro do Global Cortex Layered. No entanto, depois que a raça humana voltou à superfície, o Global Cortex foi desmantelado e suas funções foram assumidas pela organização mercenária Raven's Ark.



Chrome Uma empresa que possui o maior poder no mundo subterrâneo após a Grande Destruição. Como centro da aliança empresarial, ele promoveu o plano de desenvolvimento da cidade subterrânea (plano de 100 anos) e também promoveu a restauração da humanidade.

indústria. Isso era para fortalecer sua base de poder, e parece que eles estavam cooperando de um ponto de vista egoísta. Na verdade, muitos dos submundos concluídos estavam sob a influência do Chrome e tiveram sucesso em sua busca. No entanto, empresas como a Murakumo Millennium, que se opõem aos monopólios de mercado Ele foi visto como hostil pela

■ Contratos

A Ravens fará contratos com empresas e grupos específicos por meio de intermediários como a Raven's Nest para exercer seu poder. A assinatura ou não de um contrato depende da Raven, mas uma vez que o contrato é feito, é absoluto. Portanto, se a missão for bem-sucedida, a recompensa será paga de acordo com o contrato, mas se ela falhar, a garantia será não tem.

■ Dyne Químico

Originalmente um fabricante farmacêutico de pequena escala, estabeleceu-se como a maior empresa bioquímica do mundo subterrâneo ao desenvolver com sucesso um alimento sintético que melhoraria a situação alimentar no mundo subterrâneo. Depois disso, firmamos uma aliança comercial com o Chrome e implementamos uma gama mais ampla de desenvolvimento de produtos. Por outro lado, diz-se que ele conduziu secretamente pesquisas de armas biológicas e experimentos clínicos ilegais.

■ Conceito

central Este é o mecanismo que forma a base do AC e refere-se a um sistema de substituição de peças centrado nas peças centrais. Múltiplos conectores são instalados nas peças principais, mas adotando o conceito de núcleo, estabelecemos compatibilidade entre cada parte por meio dos conectores. O conceito central, que ganhava alta versatilidade com a troca de peças de acordo com a situação, se espalhou para os fabricantes de desenvolvimento. Um MT equipado com este mecanismo foi chamado de CMT (Cored MT), e foi posteriormente refinado para se tornar um AC, uma máquina humanóide totalmente armada.

□ Aeronave

Apesar de sua alta versatilidade, o AC ainda não alcançou um desempenho de voo perfeito, e as aeronaves ainda são as principais protagonistas nas batalhas aéreas. No entanto, com o surgimento dos ACs, as aeronaves foram forçadas a mudar, e as aeronaves de ataque de alta mobilidade capazes de lutar contra os ACs se tornaram o mainstream. Aviões de transporte e bombardeiros com enormes cargas úteis também apareceram, e helicópteros especializados no transporte de ACs foram desenvolvidos.

■ Sark City Uma

cidade recém-descoberta após o desaparecimento de UNKNOWN. Uma instalação em forma de cúpula chamada Internesine está enterrada no subsolo, mas a história desta instalação é completamente desconhecida. No entanto, parece haver uma conexão profunda entre UNKNOWN e o Pulverizer, e pode ter sido construído pela civilização tecnológica antes da Grande Destruição que deu origem à IA.

■ Linha Silenciosa Uma

área específica no solo é chamada por este nome, e aqueles que invadirem esta área serão expostos a bombardeios de canhões de satélite e ataques de armas de IA. Em seu centro está uma reliquia de uma cidade subterrânea muito semelhante a Layered, e a IA que parece ter gerenciado a instalação ordena ataques a intrusos.

■ Cidade de Zakuguchi

Uma das cidades satélites de Emrod. É um ponto estratégico natural que foi construído ao longo da Grande Falha adjacente às Montanhas Latina, e a única maneira de entrar na cidade por terra é através da Grande Ponte sobre a falha. Como um local difícil de atacar e fácil de defender, bloqueou a invasão das unidades Geomatrix e LCC.

■ Zamda

Base militar de Emlord em Marte. Além de contar com uma forte força militar centrada no heliporto e baterias de mísseis que se projetam da falésia, existem instalações militares que fazem uso de cavernas formadas naturalmente no interior da falésia.



■ Geocity Uma

grande cidade centrada em torno da filial de Marte da Geomatrix. Várias indústrias estão se desenvolvendo como o centro da economia de Marte, e o número de imigrantes também é o maior de Marte. As torres de escritórios da Geomatrix no centro da cidade.



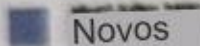
■ Geomatrix

Uma empresa que descobriu o plano de terraformação de Marte antes da Grande Destruição e deu uma grande contribuição para a migração humana para Marte. Depois disso, varreu o mercado de Marte e passou a ter grande influência não só no lado econômico, mas também no lado político. Como resultado, o conflito com seu sucessor, Emlord, está se intensificando.



■ Jack D. O

líder do grupo armado Vertex, que se rebela contra o domínio da Aliança. Ex-líder da Ravens Ark, ele também é conhecido como um Raven extremamente talentoso.



■ Novos

recursos A maior parte da tecnologia mecânica que existia antes da Grande Destruição foi perdida, mas parte dela pode ser desenterrada escavando estratos profundos. Essas heranças tecnológicas do passado são chamadas de "novos recursos". O novo recurso que Nabis desenterrou com sucesso trouxe um grande avanço tecnológico para a empresa, mas um conflito com a Mirage surgiu sobre sua propriedade. Além disso, caiu em estado de guerra em larga escala com a participação de outras grandes empresas.

■ Luta

Um grupo armado organizado para combater as atividades ilegais do Chrome. No entanto, seu senso de propósito gradualmente desapareceu e tornou-se indistinguível de outros grupos terroristas. Também há informações de que Murakumo Millennium apoiou o Struggle como parte de sua campanha anti-Chrome.

■ Armas vivas

Uma arma biológica desenvolvida pela Chemdyne, uma empresa bioquímica afiliada à Chrome. Uma arma viva com um tamanho comparável ao AC tem uma natureza social estrita e funciona como um superorganismo centrado na rainha. Há também um registro de que as armas biológicas que escaparam do instituto de pesquisa começaram a se aninhar na cidade subterrânea, e Raven foi enviada para eliminá-las, então a eficácia das armas biológicas é óbvia. Além disso, os humanos que retornaram de Layered também estão lutando contra armas biológicas, e pode-se dizer que é uma arma que traça uma linha entre armas mecânicas como AC e MT.

■ Guerra Profunda

A guerra, que começou com um conflito corporativo entre a Chrome e a Murakumo Millennium, também é conhecida como a guerra dos 30 anos. Com o colapso de Chrome e Murakumo, que eram os governantes da cidade subterrânea, os conflitos entre empresas que almejam sucessores se intensificaram. O conflito durou cerca de 30 anos, mas terminou com a assinatura do Tratado de Isaac, intermediado pela Comissão de Armistício.

■ Grande Destruição

Uma catástrofe sem precedentes que destruiu a sociedade humana (diz-se que foi a guerra final causada pela humanidade). O cataclismo tornou a superfície imprópria para a vida e forçou os sobreviventes a migrar para cidades subterrâneas.

■ Talento

Na superfície, é uma fábrica subterrânea automática de MT. Mas é uma camuflagem para enganar os olhos do LCC e, na verdade, é um laboratório AC afiliado à Emrod. Além disso, dados de pesquisa importantes estão ocultos na parte mais profunda.



■ Governo da

Terra Após o cessar-fogo da Guerra dos 30 Anos, uma nova organização pública foi formada para governar a Terra. Como eliminou a influência das

corporações, não funciona como um dispositivo violento como antes, mas tem uma parte inferior à sua capacidade de governança. O LCC localizado em Marte é uma filial do Governo da Terra.

■ Desordem

Um grupo de máquinas blindadas não tripuladas que aparecem por todo Marte e atacam cidades e pessoas indiscriminadamente. Seu princípio de ação, processo de fabricação e até mesmo que tipo de tecnologia é utilizada são completamente desconhecidos, mas não muda o fato de ser um inimigo da humanidade. De acordo com uma teoria, Geomatrix conseguiu analisar Desoder, e diz-se que o desenvolvimento de Desoder artificial começou. Parece que uma instalação relacionada a Desoder também foi descoberta na lua marciana Phobos.



■ Serviço

iniciante que surgiu no mundo da superfície após a Grande Destruição do NAVER.

Originalmente era apenas uma das pequenas e médias empresas, mas depois

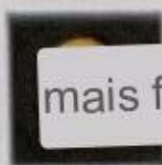
de descobrir novos recursos, adquiriu capacidades tecnológicas avançadas e tornou-se uma presença a par das grandes empresas. No entanto, isso desagradou Mirage, e o conflito entre os dois aumentou.

■ Disputa de enfermeira

Refere-se a uma série de guerras que começaram com confrontos armados com Mirage sobre a propriedade de novos recursos escavados por Narvis. A Narbis fechou acordos com outras empresas contra a Mirage, que possuía uma poderosa força militar, e a guerra se transformou em um conflito de larga escala que superou o conflito corporativo. No entanto, na fase final, uma arma de ataque especial UNKNOWN de afiliação desconhecida aparece. Não apenas as empresas, mas também a sociedade humana foram levadas à beira da destruição. No entanto, UNKNOWN desapareceu tão repentinamente quanto apareceu, e a humanidade foi poupada de sua destruição.

■ Nine play car

Raven reina sobre a arena de Marte como o melhor jogador do ranking, Raven. Diz-se que ele recebeu esse nome porque derrotou o outrora lendário Raven "Nineball".



■ Nine Ball 9 O

mais forte Ranker Raven, que ostentava invencibilidade na Arena

da Terra. Caracteriza-se pela cor vermelha brilhante do corpo e pelo emblema que imita a 9ª bola de bilhar, e continua a reinar no topo da arena há muitos anos.

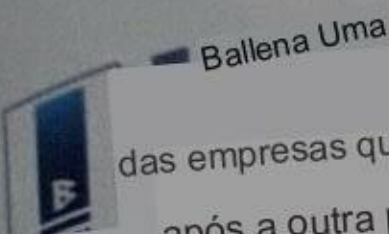


■ Vértice

Um grupo armado que se opõe ao governo da Aliança e visa criar uma nova ordem por Raven. Muitos de seus membros são Ravens excelentes, e sua força é comparável à das unidades táticas da Aliança.

■ Elevador de bulbo

Uma arma não tripulada que apareceu de repente no campo de batalha onde a Alliance e a Vertex lutaram repetidamente. Não cede a nenhuma organização, pelo contrário, espalha a destruição e o caos lançando ataques indiscriminadamente. Além disso, ele evolui por meio de batalhas repetidas, e foi confirmado que até o mesmo Bulbizer tem formas e funções diferentes.



Ballena Uma

das empresas que entraram com sucesso no mercado de Marte. Ela se desenvolveu após a outra peças AC usando Geomatrix e Emlord, nós expandimos para o ponto de desempenhar um papel na nova tecnologia inovadora. Ao lançar uma mercado de Marte, também fornecemos nossas próprias peças para empresas.

■Howard Um

dos mares de Marte criado por terraformação, a base offshore de Emlord mar e consiste em várias plantas flutuantes. Quatro pilares da ponte são usados construída no Mar Próximo, que dorme principalmente no fundo do como base de mineração para recursos minerais fixos.

■Bundle Uma

fábrica de manufatura MT construída em uma cidade satélite geocity, onde todos os processos de produção são automatizados para compensar a falta de recursos humanos. Ele também serve como uma instalação de teste e desenvolvimento de MT, onde são realizadas novas verificações de desenvolvimento e operação de MT. Diz-se que eles têm confiança absoluta em sua segurança, mas no passado, a interferência eletromagnética causada pelo impacto de um meteorito causou um mau funcionamento, fazendo com que um protótipo MT saísse de controle.

■ cabeça de martelo

Uma grande estação flutuando na órbita geoestacionária de um elevador orbital construído em Marte. A Geomatrix, proprietária desta estação, tem uma vantagem sobre as outras empresas no transporte de mercadorias.

plano de 100 anos

Plano de desenvolvimento da cidade subterrânea realizado principalmente pelo Chrome. O plano era tão grandioso que se previa que levaria 100 anos para ser concluído, daí o nome.

■ Fantasma

Uma grande arma móvel desenvolvida pela Wendy Agency. Acredita-se que tenha aplicado a tecnologia cibernética, possui um corpo maciço que é várias vezes maior que um AC, enquanto ainda exibe alta mobilidade. Equipado com várias armas, ele também excede em muito o AC em termos de poder de fogo. Dois tipos de Phantasma, um tipo protótipo e um tipo blindado, foram confirmados, mas ambos foram derrotados na batalha com Raven.

■ Projeto Brigada

Um plano para devolver a humanidade ao solo proposto por Layered, que destruiu o administrador. Liderado por várias empresas, o projeto consiste em duas fases: exploração de superfície e recuperação. A princípio, a cooperação entre as empresas foi prometida, mas à medida que a recuperação de terras progrediu, surgiram conflitos entre as empresas sobre os recursos, e o fornecimento de cooperação entre as empresas tornou-se um sem nome.

■ MT

rastreador muscular. É o nome da máquina de trabalho humanóide que se tornou o pai de AC. Com alto grau de versatilidade, foi utilizado em diversos locais, incluindo construção de cidades subterrâneas e mineração de recursos minerais. Mesmo após a disseminação dos ACs, os MTs ainda estavam em uso, e alguns eram equipados com armas e operados como máquinas de combate.



■ Miragem

Uma grande empresa com a maior participação de mercado do mundo que voltou à tona. Com tecnologia sofisticada e senso de design, eles fornecem um grande número de peças excelentes para o mercado de AC. Por outro lado, para proteger sua posição de número 1 do setor, também é conhecida por seus constantes conflitos com outras empresas, bem como pelo uso da força.

Murakumo Millennium

Desenvolvemos e vendemos uma ampla variedade de produtos, desde dispositivos eletrônicos até armas militares. Uma empresa industrial especializada em Nau. Alta qualidade e alto desempenho sem ser influenciado pela moda

Muitos usuários concordam com a atitude de fornecer peças de alto desempenho e, em particular, a tecnologia de desenvolvimento de peças AC é um grupo de engenheiros com capacidade de primeira classe. Por esse motivo, ele tem um forte senso de cautela em relação ao cromo, que pode ameaçar seus próprios resultados de pesquisa.



■ O sistema

de gestão em camadas, que é controlado pelo gerente sindical Uma organização formada principalmente por intelectuais que questionavam a Quando os administradores começaram a agir de forma hostil aos humanos, eles rapidamente se armaram e fortaleceram seu aspecto de grupo de luta. Alguns dos cidadãos o trataram como um tirolista porque ele era tão hostil ao administrador que o atacou de forma tão radical.

■ Corvo

Um mercenário que dirige um AC e atende a solicitações de empresas e grupos específicos é chamado de corvo. Um mundo instável onde várias empresas estão em conflito por interesses é um lugar perfeito para os Ravens que ganham a vida lutando, e muitos Ravens que estão dispostos a arriscar suas vidas para lutar aparecem no campo de batalha.

■ Calendário em camadas

Um sistema de calendário exclusivo adotado por Layered, uma cidade subterrânea de várias camadas governada por administradores. Um ano civil em camadas não é um calendário solar baseado no período orbital da Terra, e a duração de um dia não é de 24 horas. Além disso, a duração do ano e do dia mudava periodicamente e não se sabe quanto tempo durou o calendário em camadas. Esta foi uma medida para apagar o ciclo de vida terrestre das pessoas que vivem nas camadas e tornar mais eficiente a administração pelos gerentes.

■ Retena

Uma instalação de coleta de energia geomatrix localizada na planície de Hellas em Marte. Possui uma usina que converte eficientemente energia solar em energia e é uma instalação importante que suporta a situação energética em Marte. Como resultado, a rede de defesa contra inimigos estrangeiros é excessivamente completa, e numerosos aviões de ataque, incluindo baterias de artilharia fixas, estão constantemente em missões de patrulha.

■ Leviatã Uma

arma gigantesca escondida no hangar do porão da Sede da Nabis. Existem muitas partes que se desviam do sistema de tecnologia existente, e acredita-se que a tecnologia obtida com os novos recursos descobertos pela Nabis tenha sido desviada. Ou talvez a própria arma fosse um novo recurso. O Leviatã nunca viu combate, mas há registros do Raven se envolvendo nos estágios finais do conflito Nabis. Há também um registro de que este Leviatã produzido em massa foi usado no conflito armado entre a Aliança e a Vertex.

■ Roar

Murakumo Millennium, que começou a desenvolver a superfície lunar, descobriu a cúpula lunar antes da Grande Destruição. Ao requisitá-lo e consertá-lo, tornou-se a base lunar inferior. Apenas os painéis de geração de energia e instalações de comunicação estão expostos acima do solo, mas um enorme bloco residencial e industrial está instalado no subsolo. Além disso, possui linha de vida própria e, em caso de emergência, é possível viver muito tempo sem suprimentos externos. Além disso, para fins de confidencialidade, o modo de autodestruição é ativado automaticamente quando o gerador principal localizado na parte mais profunda é destruído.

Armored Core 10 Works Arquivo Completo

data de emissão

Publicado pela primeira vez em 22 de dezembro de 2005

Editor

Shinichiro Inoue

発行所

Kadokawa Shoten Co., Ltd.

2-13-3 Fujimi, Chiyoda-ku, Tóquio 102-8177

industria

03-3238-8530

編集

03-3238-8661

conta de transferência

00130-9-195208

coleção

Hiroyuki Kato Masahiko Miyazawa Junichiro Tamura (Kadokawa Shoten Co., Ltd.) Yuichi Sato Hidetoshi Okutsu (Studio Hard Deluxe Co., Ltd.)

design de direção
de arte

Nanaho Takekoshi (Autoestrada Ltda.)
Tomohiro Komaki Satsuki Watanabe Aya Sugiyama Masako Oishi (Freeway Inc.)

"Selar, editar cooperação

Masaaki Okajima Yoji Kamieda
Yusuke Shimamura Kiyoshi Tane
Hiroaki Nagata
Koji Shimizu (Supersonic Inc.)
Yozo Watanabe (Megalomania Co., Ltd.)

fotografia

Takehiro Ujiie (Kadokawa Shoten Co., Ltd.)

Suporte DTP

Fumi Asano Yuko Fukui
Daisuke Sakakibara Ayano Fukuda
Mayumi Oikawa (Studio Hard Deluxe Co., Ltd.)

ajudar

Akihiko Sawada

GRAÇAS A

Kotobukiya Co., Ltd. (Takehiro Mutoh) Satellite Co., Ltd. (Masako Iwamoto)
Escritório J.B (Yukio Iida)

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS PARA

Da Software Co., Ltd.
© 1997-2005 FromSoftware, Inc. Todos os direitos reservados.

Fabricação de chapas Royal Kikaku Co., Ltd.

Impressão e encadernação Toppan Printing Co., Ltd.

Por favor, envie as páginas ausentes ou irregulares para a Seção do Leitor do Small Company Order Center. Substituiremos o custo de envio às custas de nossa empresa.

ISBN4-04-707198-4 C0076 Todos os direitos reservados
Impresso no JAPÃO



ARMORED CORE 10 Works Complete File

ARMORED CORE 10 完全ファイル

